ELŐZETESEK: PANZER COMMANDER, DESCENT 3, HARDWAR, FALLOUT 2, LANDS OF LORE 3

PC ZED

SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKMAGAZIN 1998/6 ÁRA: 992 Ft



World Cup '98

Fókuszban az Electronic Arts új játéka, mely a '98-as francia foci VB hivatalos programja – 8 oldalas teljes bemutató

EXKLUZÍV

Unreal

A régen várt „first person shooter" bemutatkozik – 6 oldalas exkluzív bemutatónkból megtudhatod, megérte-e várni

Might & Magic 6

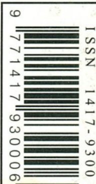
M1 Tank Platoon 2

Descent to Undermountain

Hardwar



NYERJ EGY UTAT FRANCIAORSZÁGBA A '98-AS FOCI VB-RE!



Játéktesztek: Addiction Pinball, Redline Racer, Queen – The Eye, Might & Magic 6, M1 Tank Platoon 2, Descent to Undermountain, Industry Giant

Végigjátszások: Starcraft teljes végigjátszás, multiplayer tippek, Longbow 2, Rebellion tippek, CeBIT '98 beszámoló és egyéb hardver hírek

15000 Ft helyett 8990 Ft-ért

ZED MAGAZIN ELŐFIZETÉS

Karácsonyi ajándékeső nyáron. Ez itt az! Tiéd lehetnek az 1 éves ZED előfizetésen kívül az előfizetéshez járó plusz ZED ajándékok is, ha 1998. július 9-ig előfizetsz a ZED-re. Így biztosíthatod magadnak, hogy egy éven keresztül kedvenc újságod házhoz jöjjön.

Az 1 éves ZED előfizetőknek járó plusz ajándékok:

- a 3001 MB különszámot, (1990 Ft)
- 6 órányi Deathmatch játékidőt, (6×350 Ft = 2100 Ft)

Tehát 15000 Ft helyett csak 8990 Ft-ot kell fizetned, de most jön a ráadás, mindezt még le is vásárolhatod a Base Szoftver Diszkont Áruházban a hét minden napján 10-20h-ig.



BASE Szoftver Diszkont



Az előfizetési díjat levásárolhatod a BASE Szoftver Diszkont Áruházban (Bp. VII. Dob utca 45. – Nyitva a hét minden napján – szombaton és vasárnap is – 10-20h-ig)

Az előfizetési csekkel felkeresve a BASE Szoftver Diszkont Áruházat (Tel.: 351-8395), egy ajándék kreditkártyát kapsz. A kreditkártya feljogosít arra, hogy az előfizetés árát levásárold a BASE-ben. Ha élsz a lehetőséggel, a ZED-et végül is INGYEN kapod 1 éven át.

A Deathmatch játékteremben ingyen játszhatsz (1 óra egyébként 350 Ft)

Előfizetés	ingyen játék
1 év	6 óra
½ év	4 óra
¼ év	2 óra

DEATHMATCH

Így akár 2100 Ft-ot is megtakaríthatsz, nincs más teendőd, hozd magaddal az előfizetési csekket, és már játszhatsz is! Cím: 1088 Budapest, Rákóczi út 9. (az udvarban) tel.: 267-6880

Az előfizetés díja 1 évre 8990 Ft, ½ évre 4990 Ft, ¼ évre 2590 Ft. Befizethető Belföldi Postautalványon (mely a postahivatalokban kérhető), átutalással az impresszumban közölt bankszámlaszámra, és elő lehet fizetni a szerkesztőségben (Budapest XI. Diószegi u. 39. C. ép. 151.), a BASE-ben, ill. a Virtual World üzleteiben, a Deathmatch játékteremben.



Már kapható!

Megvásárolhatod az újságárusoknál és a szerkesztőségben a 3001 Mb különszámot!

ZED PC

Számítástechnikai havilap
I. évfolyam 6. szám
1998. június
Megjelenik havonta

Főszerkesztő: Lám Gábor
Főszerkesztő-helyettes: Hanula Zsolt
Hírszerkesztő: Tószegi Szabolcs
CD melléklet szerkesztő: Eglesz Dénes
Illusztráció: Müller Mihály
Tervezőszerkesztő: Champdor

Szerkesztőség: 1113 Budapest,
Diószegi u. 39. C. ép. I. em.
Telefon: 166-9926 Fax: 371-0004
e-mail: pczed@zed.hu http://www.zed.hu/
Postacím: 1518 Budapest, Pf. 27

Kiadja a CD PEGASUS Kft.
Felelős kiadó: a kft. ügyvezetője

Terjeszti: a HÍRKER Rt., az NH Rt., a Kiadói Lapterjesztő Kft., valamint az N-TEC Kft.-n keresztül (Kakas Csaba, 351-6853) a számítástechnikai szaküzletek. Előfizetésben terjeszti a kiadó.

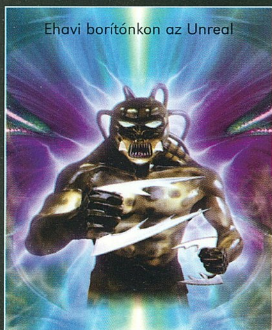
Előfizetési díj CD melléklettel:
negyedévre: 2590 Ft, félévre: 4990 Ft,
1 évre: 8990 Ft

A lap előfizethető bármely Postahivatalban kérhető postautalványon, a kiadó által megküldött, vagy a lapban található „készpénzátutalási megbízás" nyomtatványon, vagy banki átutalással a 11711041-20787787. sz. bankszámlaszámra. Külföldre előfizethető a HUNGAROPRESS Kft.-n keresztül (Tel.: 36-1-206-1927, fax: 36-1-206-1921, e-mail: hunpress@hungaropress.datanet.hu)

Hirdetések felvétele a szerkesztőségben
Hirdetésszervező: Gönczöl Magdolna

Levilágítás: Timp Kft.
Nyomdai munkák: Oláh Miklós Nyomda
1755 Budapest, Pf. 55
Felelős vezető: a cég ügyvezetője

ISSN 1417-930X


Ehavi borítónkon az Unreal

Sziasztok!

a május ezúttal is a nagy kiállítások jegyében telt el. A hónap elején a ZED magazin Közép-Európa legnagyobb számítógépes kiállításán, az Ifabón, a hónap végén pedig a világ legnagyobb számítógépes játékkiállításán, az E3-n vehetett részt. Igaz, az előbbin Ti is találkozhattatok velünk, az utóbbin pedig mi is csak vendégek voltunk, de az eredmény szempontjából mindkettő hasonlóan sikeresnek mondható. A következő számban rengeteg exkluzív interjúra és információra számíthattok az atlantai seregszemléről, kicsit más stílusban, mint ahogy azt eddig megszokhattátok.

Habár a ZED magazin a második szám óta folyamatosan alakul, formálódik, a következő számokban néhány látványosabb változásra is számíthattok. Némileg változik a külcsín és tartalmilag is alakítunk egy keveset az újságon. Természetesen nem áll szándékunkban mindent alapjaiban megváltoztatni, így inkább úgy fogalmaznék, hogy megjelenik majd néhány új rovat, amely még érdekesebbé, olvasmányosabbá teheti a magazint. Ezen új rovatok egyike a *Fókuszban*, amely éppen ebben a számban mutatkozik be először.



A Fókuszban terveink szerint minden hónapban egy kiemelt játékot vagy témát próbálunk bemutatni a lehetőségekhez képest minél részletesebben. Persze nem könnyű feladat kiválasztani, hogy éppen mi kerüljön ebbe a rovatba, hiszen valószínűleg havonta több olyan játékot is tudnátok mondani, amiről szívesen olvasnátok hat-nyolc oldalon keresztül. Elég ha csak a júniusi számot nézzük, ahol nem kisebb nevek – pontosabban témák – mérkőztek egymással, mint a foci VB és a régóta várt Unreal. Végül aztán mégis az előbbi mellett döntöttünk, hiszen mire ezeket a sorokat olvassátok, már csak napok választanak el bennünket 1998 legnagyobb sporteseményétől, a franciaországi labdarúgó világbajnokságtól. Nyolc oldalas beszámolónkban részletesen megismerkedhettek a világbajnokság hivatalos játékával, az Electronic Arts féle World Cup '98-cal, valamint az összes közeljövőben várható egyéb fociprogrammal.

Az előbb már említettem e havi büszkeségünket, az Unrealt, amelyről Magyarországon elsőként a ZED magazinban olvashattok részletes beszámolót. Hat oldalas riportunkból nem csak a szerkesztőség véleményét és tapasztalatait ismerhetitek meg, de néhány felmerülő kérdésre maguk a fejlesztők válaszoltak. Habár az E3 miatt a legtöbb kiadó visszatartja a legérdekesebb információkat, a bemutatók és előzetesek közül mégis szeretnék külön kiemelni három játékot, amelyek egyértelműen megkülönböztetett figyelmet érdemelnek. Az első a Westwood szerepjátéka, a Lands of Lore 3, amelyről végre bemutathatunk néhány igen látványos képet. A második program a Gremlin hamarosan megjelenő űrszimulátora a Hardwar, erről a játék producerével készült exkluzív interjúban olvashattok bővebben. Végül pedig meg kell említenem a Panzer Commanderről készült riportot is, amely az SSI második világháborús tankszimulátoráról lebbenti fel a fátylat.

Természetesen mindezek mellett is rengeteg érdekességet olvashattok a júniusi számban, így például bemutatjuk a Might & Magic VI-ot és az M1 Tank Platoon II-t, folytatjuk a CeBITről készített beszámolónkat (amelyet ezúttal kiegészítettünk egy rövid Ifabo körképpel) és arról sem szabad megfeledkezni, hogy a Gondolatébresztő ehavi témája a „cheat-elés".

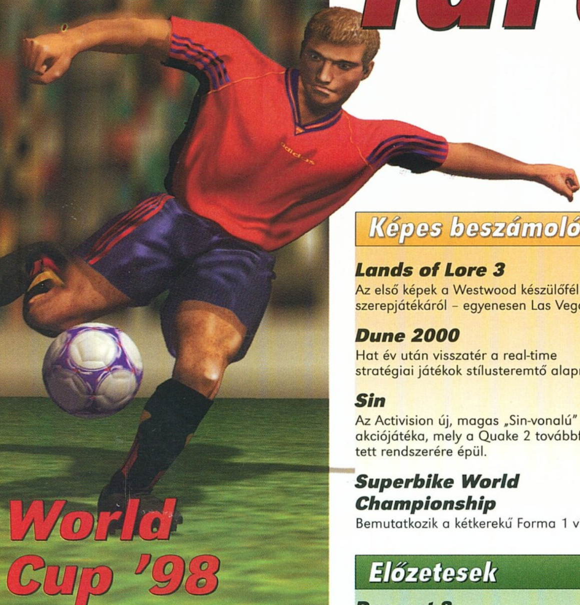
Remélem ebben a számban is mindenki talál majd kedvére való olvasnivalót.

Jó szórakozást!

Lám Gábor
főszerkesztő

Tartalom

Fókuszban





Az év legnagyobb sporteseménye a franciaországi labdarúgó világbajnokság – az év legjobb sportprogramja a World Cup '98? Nyolcoldalas összefoglalónkból részletesen megismerhetitek az Electronic Arts valóban nagyszerű programjának újításait és érdekességeit, sőt, képes bemutatókat olvashattok az összes közeljövőben megjelenő egyéb fociprogramról.

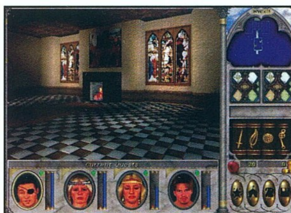
Képes beszámolók

Előzetesek

Bemutatók



Lands of Lore 3 — 11

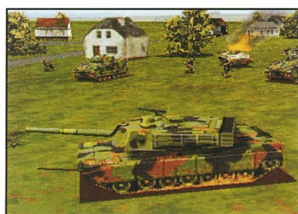


Might & Magic 6 — 46

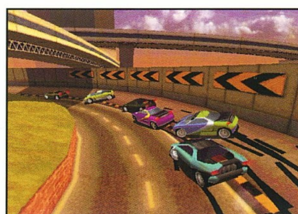


Unreal 34

Állandó rovatok



M1A2 Tank Platoon II 60



Motorhead 56

Játékok listája

Tippek, végigjátszások

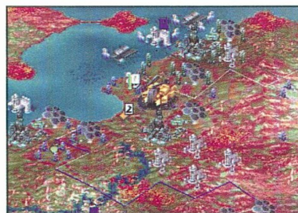
Sid Meier's Alpha Centauri

Firaxis

A Civilization alkotója, Sid Meier egyike a játékipar nagy alakjainak. Sid most egy jövőben játszódó stratégiai játékon, az Alpha Centaurin dolgozik.

A sztori szerint 2015-re a Föld túlnépesedett és igen szennyezetté vált, ezért telepesek egy kicsiny csoportja elhatározza, hogy szerencsét próbál a világűrben. Pár tudós segítségével a legközelebbi lakható világra, az Alpha Centaurira szeretnének költözni. Az űrhajójuk azonban félúton egy meteorittal ütközik és ettől a hibernált utazók felébrednek. Tanácsot szeretnének kérni otthonról, de a kapcsolatot nem sikerül felvenniük a földi tudósokkal. Ettől a hírtől az eddig harmóniában dolgozó űrhajósok között lázadás tör ki és ennek eredményeképpen hét „frakcióra" szakadnak. Utazás közben a csoportok között egyre nő a feszültség, sőt kevéssel megérkezés előtt fegyveres összecsapásra is sor kerül az űrhajón. A nagy lövöldözésben a hajó megsérül, a csoportok pedig külön mentőkabinokban próbálnak eljutni az Alpha Centauri felszínére. Mindannyian a bolygó más-más helyén landolnak és megpróbálják felfedezni majd kolonizálni a planétát. Mielőtt azonban megvethetnék a lábukat a bolygón, először a túlélést kell megtanulniuk az idegen körülmények között.







A játék kezdetén minden egyes csoport csak egy parancsnoki épülettel és egy felderítő robottal rendelkezik. A kolonizálás közben derül ki, hogy az előzetes hírekkel ellentétben mégis vannak értelmes lények bolygón, akik természetesen nem nézik jó szemmel a betolakodókat. Kiderül, hogy a bolygó lakhatóvá tételéhez át kell alakítani a felszínt és a légkör összetételét is. Ezért egységeidnek nem csak a harc vagy az építkezés lesz a feladata, hanem a „tereprendezés" is. A területformáló egységekkel azonban érdemes csínján bánni, mert könnyedén lakhatatlanná tehetjük bolygónk területét.

Sid Meier korábbi játékaival ellentétben a morálnak nagy szerepe lesz a programban. Minden egységnek külön morál értéke lesz, ez határozza meg, hogy mennyire lojálisak hozzánk, vagy hogy lehet-e rájuk valamilyen veszélyes feladatot bízni.

A játék le sem tagadhatná, hogy a Civilization volt az őse. A program a fejlesztés, a felfedezés, a harc és a diplomácia különös keveréke. Ezeknek a programoknak mindig az volt a varázsa, hogy a játékos nem tudta igazán, hogy mit is fejlesszen. Érdemes-e olyan dolgokkal kísérletezni, amely rövid távú eredményeket eredményt hoz? Vagy annak lesz igaza aki a lassabb de biztosabb fejlődést választja? Mit válasszunk kifejlesztésre: egy vírust, ami lebénítja az ellenséges csoport számítógéprendszerét? Egy új gyógyítási technológiát, amitől növekszik az életszínvonal? Vagy egy forradalmian újszerű energiaforrást, ami több létesítmény képes ellátni, mint az eddigiek? A végső cél világos, két út közül lehet választani: a teljes bolygó leigázása, ami a többi csoport és a „helyiek" kiirtásával érhető el, vagy az emberi evolúció egy következő példányának előállítása. A döntés tőled függ!

Sid Meier előző munkáit ismerve, az biztos, hogy a karácsony körül megjelenő játék nagy siker lesz. A beépített internetes multiplayer mód segítségével valószínűleg sokan próbálják meg az Alpha Centauri meghódítását békés, vagy kevésbé békés eszközökkel.

Trespasser: Jurassic Park

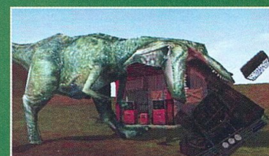
Dreamworks Interactive

A Dreamworks egy új 3D lövöldözős játékot fejleszt, amelyben célunk ezúttal nem az űrlények, hanem a Jurassic Park filmből megismert dinoszauruszok teljes kiirtása lesz. A készítők szerint ez lesz az első lövöldözős játék, amely tökéletesen fogja szimulálni a fegyver visszarúgását, ezzel is remek atmoszférát teremtve. A célkereszt segítségével nekünk kell majd célozunk, a programtól semmiféle segítséget nem fogunk ehhez kapni. A lövedékek lepattanhatnak a tereptárgyakról és ennek az effektnek a hangja változni fog a golyó sebességétől és az adott felszíntől függően.

A játékosoknak nem csak arra lesz lehetőségük, hogy a fegyverekkel pusztítsák a szerencsétlen dinókat, a programban az összes objektumnak lesz egy sebzésértéke, és ami csak a kezünk ügyébe kerül, hozzávághatjuk az ellenséghez. A dinoszauruszok kinézetét és mozgását is igyekeztek „élethűre" varázsolni a készítők, ebben sok segítséget kaptak az eredeti filmben a speciális effekteket készítő csapattól.



Minden hüllőnek külön „váza" van és erre lesz ráfeszítve a megfelelő textúra. Ezzel a módszerrel szeretnék elérni, hogy az állatok minél félelmetesebbek legyenek, ehhez természetesen a megfelelő AI is szükséges. Minden dinónak különböző értékei vannak, amelyek azt mutatják, hogy mennyire fél, dühös, kíváncsi, éhes, szomjas, fáradt és így tovább. Ezek az értékek határozzák meg az, hogy hogyan is fog viselkedni velünk szemben. A játékmenet a szokásos 3D akciót és néhány rejtvény foglal magában. Hogy milyen sikere is lesz a játéknak a többi 3D-s „nagyágyú" mellet? Majd meglátjuk...



A Raven egy 3D akciójátékon, a ***Soldier of Fortune***-on dolgozik, amelyet az Activision fog megjelentetni. A program csak 3D gyorsítókártyával fog működni.

Egy kaliforniai ügyvéd beperelte a ***Blizzardot*** amiatt, hogy a Battle.net-en játszó Starcraft játékosokról adatokat gyűjtöttek össze. A Blizzard azzal védekezett, hogy a felhasználó adatait csak akkor küldte el a program a céghez, ha a játékos sikertelenül próbált rácsatlakozni a Battle.net szerverre. A cég szerint a felhasználó nevére és e-mail címére csak azért volt szükségük, hogy segíteni tudjanak a probléma elhárításában. A Blizzard képviselője szerint az összegyűjtött adatokat már megsemmisítették. Az ügyben a döntés a bíróság feladata lesz.

Heavy Gear 2

Activision

Az Activisiont érzékenyen érintette a Mechwarrior-licensz elvesztése, de nem estek kétségbe és a Heavy Gear című prog-





ramjukkal sikerült maguk mellé állítaniuk a „robotos" játékok rajongóit. A december körül megjelenő folytatásban – az elődökhöz hasonlóan – egy elit *mech* különítmény parancsnokának szerepébe kerülünk, akinek feladata egy távoli és ismeretlen bolygó felfedezése. Rátermettségünket küldetéseken keresztül kell bizonyítanunk, amelyek között lesz felderítő, támadó és védekező jellegű misszió is. A játék renget újítással rendelkezik a Heavy Gear-hez képest, ezek között a legfontosabb, hogy az alkotók több figyelmet szenteltek a környezet kidolgozásának. A játékban találkozhatunk vulkánokkal, sarkvidéki, mocsaras, és sűrűn lakott területekkel. Ezek természetesen megváltoztatják robotunk haladási sebességét, a havon pl. igen óvatosan lehet csak közlekedni. Újdonság, hogy bizonyos épületekbe be is lehet menni, ezzel is változatosabb lesz a játékmenet. A program természetesen csak 3D gyorsítóval fog működni, a készítők egy teljesen új 3D engine-t írnak a játékhoz (ennek neve *Dark Side* lesz), amely az előzetes hírek alapján teljes egészében assembly-ben készül! Multiplayer üzemmódban egyszerre tizen küzdhetnek egymás ellen (két ötfős csapat). Az előzetes képek alapján egy igazán látványos játékkal lesz dolgunk.

Requiem: Wrath of the Fallen

3DO





A jó és gonosz közötti harc soha nem ér véget. A küzdelem PC-n folytatódik a 3DO játékában, amelyet a Cyclone Studios fejleszt. A program a mostanában nagyon divatos *3D first person shooter*ek közé tartozik és a cég saját fejlesztésű 3D engine-jét használja.

A jövőben játszódó játék sztorija szerint egy angyal, aki a Fallen névre hallgat, megszökött a Mennyországból, a Földre jött és pár igen fontos ember manipulálásával óriási hatalomra tett szert. Mi Malachit, egy másik angyalt alakítunk, akit Isten azért küldött a Földre, hogy megtalálja és megsemmisítse Fallent. A Földön lázadók kis csoportjával találkozunk, az általuk adott küldetések teljesítése során alkalmunk lesz egyre közelebb kerülni ellenségünkhöz, hogy az ilyen játékok forgatókönyve szerint az utolsó pályán megküzdjünk vele.

Érdekesség, hogy a játékban rengeteg „civil" lesz, így nem kell majd lőnünk mindenre ami mozog. A programban a Jedi Knighthoz hasonlóan különleges képességeket is használhatunk. Ezekből a képességből egyre többet és többet fogunk megtanulni, ahogy haladunk előre a játékban. Mivel hősünk egy angyal, a leölt ellenségeket fel is tudja támasztani, akik azután a mi oldalunkon fognak harcolni! Az ellenségek három nagy csoportjával fogunk találkozni a játékban: emberi katonák, a káosz démonai és robotok.



A kész játékban natív 3Dfx, Voodoo 2, Rendition és Power VR támogatás lesz. A program ki fogja használni a Voodoo 2 chipset SLI módját is. A 24 egyjátékos pálya mellé a készítők több multiplayer szintet is terveznek, amelyeken helyi hálózaton vagy interneten küzdhetünk meg egymással.

Gabriel Knight III

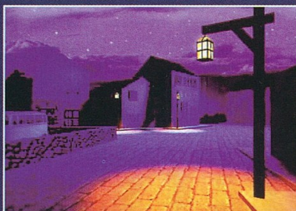
Sierra

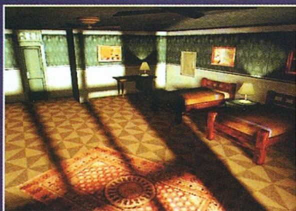
Azon nem sokan vitatkozhatnak, hogy a Gabriel Knight sorozat első két része remek hangulatot a teremtett a borzongásra váró játékosoknak. A hamarosan megjelenő harmadik rész is folytatni szeretné a megkezdett hagyományokat.

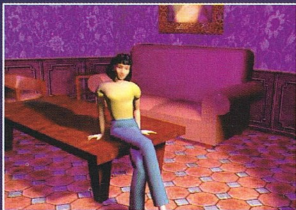
A sztori hasonlóan indul, mint a Gabriel Knight II-ben, egy francia gróf hősünk segítségét kéri, mert szörnyű rémálmok gyötrik. Gabriel a helyszínre utazik, hogy kivizsgálja az esetet. Nem sokkal megérkezése után éppen éjszaka őrködik, amikor a gróf fiát elrabolják. Gabriel természetesen követni kezdi a tettest, aki először gyalog menekül, majd vonatra száll. Hősünk egy kisvárosban Rennes-le-Chateau-ban elveszti a nyomot, de az igazi akció itt kezdődik! 1891-ben a városka papja, Bérenger Saunière egy különös papírtekercsre bukkant a templom alatti katakombákban. Sajnos nem értette a különös nyelven írt szöveget, ezért Párizsba utazott, lefordíttatni azt. Onnan hihetetlenül gazdag emberként tért vissza és rengeteg pénzt áldozott a templom felújítására. Pár évvel később Saunière azonban különös körülmények között elhalálozott. Hogy a történet tovább bonyolódjon, egy kincskereső csapat érkezik Gabriellel együtt a városba, akik Saunière milliói után kutatnak. Gabriel nyomozása folytán kiderül, hogy (akárcsak egy Agatha Christie-könyvben) legalább 10-15 személy gyanúsítható a gyerekrablással.

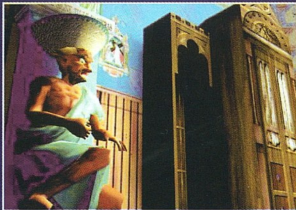
Ahhoz, hogy a játéknak jó legyen a hangulata, megfelelő színészekre van szükség. A Sierrának sikerül megnyerni többek közzöt Tim Curry-t, aki Gabriel; és Charity James-t, aki Grace hangját fogja kölcsönözni.

Megvalósításában a harmadik rész gyökeresen különbözni fog az első két epizódtól. A játékban egy teljes real-time 3D engine kapott helyet. A Sierránál 6 hónapig fejlesztették a G-Engine-t, amelynek segítségével oda sétálhatunk Grace-szel és Gabriellel, ahova szertnénk. A Sierra állítása szerint az új engine segítségével jóval „valósabb" rejtvényék lesznek, mint a második részben. Ott ugyebár az volt, hogy rákattintottunk valamire, és egy movie-t láttunk arról, hogy Gabriel mit is csinál. Most mindent nekünk kell majd megcsinálnunk helyette. A 3D engine segítségével a készítők teljesen újra tudták építeni az eredeti Rennes-le-Chateau-ban lévő templomot. Jane Jensen, a program fő tervezője egy teljes hetet töltött a városban és nem csinált más, mint fényképezett. A grafikusoknak ezen fényképek alapján kellett a tárgyakat 3D-ben lemodelleznïük.









A játékban a nézetet is mi változtathatjuk. Négy előre letárolt kamerahelyzet mellett onnan nézhetjük a játékot, ahonnan szeretnénk. Jensen szerint olyan lesz az egész, mintha filmrendezők lennénk. A kameramozgatásnak fontos szerepe is van a játékban, sok olyan dolgot fedezhetünk fel, amit az előre letárolt nézetekből nem vehetünk észre.

A játék 16 bites színmélységet használ és támogatni fogja a *bilinear filteringet*, a minél jobb minőségű grafika eléréséhez. Ahogy közelebb megyünk a szereplőkhöz vagy az épületekhez, nem fognak pixelesnek látszani, mert az engine folyamatosan cseréli a textúrákat annak függvényében, hogy milyen messze is vagyunk az objektumoktól.

Annek ellenére, hogy a program rengeteg játéktechnikai újítást fog tartalmazni, a játékmenet nem sokat fog változni a második részhez képest. A játék 13 részében felváltva Gabriel-t és Grace-et irányíthatjuk. Célunk természetesen a nyomozás és a gyermekrabló elkapása. A program valamikor karácsony környékén lesz kész.

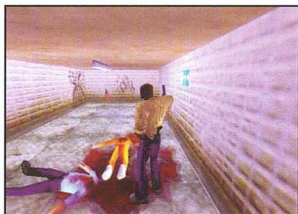
A kultuszfilmek egyik királya, **David Lynch** (Twin Peaks, Lost Highway) új oldaláról szeretne bemutatkozni. A filmrendező a Synergy Inc. céggel együtt egy játékon dolgozik, amely a sokatmondó Woodcutters From Fiery Ships névre hallgat. Az nem volt meglepő, hogy mikor Lynch bejelentette, hogy szeretne játékok készítésével foglalkozni, akkor szinte az összes fontosabb cég megpróbálta „megszerezni", az azonban igen, hogy ő egy kisebb céget választott. Lynch-nek kell kitalálnia a sztorit, és az biztos, hogy a vizuális effekteknek és a zenének nagy szerepe lesz a játékban. A program előreláthatólag 1999 karácsonyán, vagy 2000 elején fog megjelenni.

Shadowman

Acclaim

Mike LeRoinak – aki az Acclaim új játékának, a Shadowman-nek a főszereplője –, érdekes élete van. Angol irodalom professzorból bérgyilkossá vált és most éppen New Orleans-ban tevékenykedik. Emellett még Árnyékember is, egy voodoo papnő szolgája és mellesleg az emberiség utolsó reménye, hogy megmentse őket a teljes pusztulástól, amikor az apokalipszis eljön. Ja igen, van még egy törpe barátja is, aki néha átváltozik emberfejű kigyóvá. Elég különös sztorit sikerült a készítőknek kitalálniuk a játék elé, amely nem más mint egy Tomb Raider-klón, azaz egy külső nézetből irányítható 3D lövöldözős játék.

Shawn Rosen, a játék producere a következőket mondta a készülő programról: „Mike mozgásának kialakítása borzasztó sok gondot okozott. A hős rengeteg különböző mozgásra képes, sokféle fegyvert vihet magával, igyekeztünk a mozgást úgy megoldani, hogy minden helyzetben jól nézzen ki." Mike rengeteg mozdulata közül említésre érdemes a hátraszaltó, a rúgások és ütések számtalan variációja, vagy a



War of the Worlds

GT Interactive/ Rage

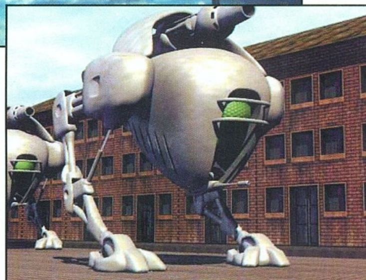
1898-ban senki sem gondolta, hogy a Mars bolygón értelmes lények létezhetnek. Olyan lények, amelyek elhagyni készülnek haldokló bolygójukat és megpróbálják meghódítani a legközelebbi lakott planétát, az ott lakók legnagyobb bánatára. Egyvalaki azonban másként gondolta. H. G. Wells 1898-ban megjelent regénye, a Világok há-





A „Világok harcá"-ban Wells a marslakók és a földi emberek közötti háborút írta le, megalkotva ezzel a műfaj egyik legsikeresebb, hallatlanus izgalmas, végig feszültséggel teli alapművét.

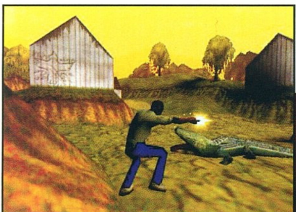


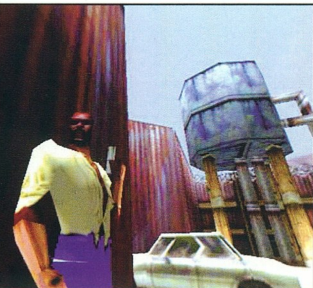


borúja több ezernyi sci-fi könyv és film ötletét szolgáltatta. A regény megjelenésének századik évfordulóján a Rage Software és a GT Interactive közösen úgy döntött, hogy egy real-time stratégiai játékot készítenek a könyv alapján. A Rage szerint a játék fő inspirációja nem a rengeteg film-feldolgozás, hanem Jeff Wayne-nek a '70-es évek végén megjelent azonos című hanglemeze volt. A készítőknek sikerült megegyezniük Wayne-nel, hogy használhassák a zenéjét a játék számára, így a CD-n 45 percnyi digitálisan átdolgozott Világok háborúja muzsika vár ránk. A program grafikájának stílusát is a lemez borítója szolgáltatta. Alan Lewis, a GT munkatársa a következőket mondta a készülő játékról: „Szeretnénk minél hűségesebbek maradni Wells regényéhez. Az egységek nem lézerrel lőnek, hanem egy hősugárral pusztítanak, a robotokat pedig gőz hajtja."

A játék a real-time startégiai játékok következő nemzedékéhez hasonlóan domborzatot is használ, sőt a terepnek szerepe is lesz programban, a hegyen felfelé haladó egységek lassabbak lesznek mint általában, ha pedig felérnek, akkor messzebbre tudnak lőni, mint lentről. A terepet meg is változtathatjuk, a szétlőtt ellenséges (és persze saját) egységek robbanásai nagy darabokat tépnek ki a földből. A játék nem küldetésekre lesz bontva, hanem a játékoson múlik, hogy merre indul tovább. A cél: Nagy-Britannia visszafoglalása a marsi betolakodóktól. Előrenyomulásunkat a stratégiai térképen tervezhetjük meg, ezen megtalálható az összes fontos terület. Az egyik legjelentősebb rész Newcastle környéke, ahol az egységeink mozgásához szükséges szenet bányásszák. Ha ezt a várost elveszítjük, akkor a marsiak szép lassan fel fogják őrölni seregeinket.

A programban választhatunk, hogy az embereket, vagy a marsiakat szeretnénk-e irányítani. Az emberek gyengék, lassúak, de ezzel szemben olcsó az előállításuk. A marsiak jobban fel vannak fegyverezve, de sokkal nehezebben kapnak utánpótlást. A képek és a hírek alapján ígéretesen fest a játék, de hogy milyen is lesz valójában, arra '98 végéig még várnunk kell.





lábujjhegyen való mozgás, melynek segítségével el tudjuk kerülni a harcot néhány helyzetben. A hős egyszerre két tárgyat használhat, pl. miközben a pisztolyával lövöldözik, a másik kezében lévő kulccsal megpróbálhat kinyitni egy ajtót. A játék a cég saját fejlesztésű engine-jét használja, a VISTÁ-t. A megjelenési időről egyelőre nincsen információnk.

A **Diamond** és az Orchid között lezárulni látszik a vita azon, hogy melyikük uralja a 3D gyorsítókártyák piacát. A Diamond nemes egyszerűséggel felvásárolta a vetélytársát.

A Sierra és a Dynamix megelégelte, hogy napi ezer e-mail-t kapnak amiatt, hogy jó lenne ha a **Red Baron 2**-höz kiadnának egy 3Dfx patch-et. Erre még őszig várnunk kell, addig van pár képünk ízelítőnek.

·Az **Electronic Arts** jelentése szerint az első negyedéves bevételük 204 millió dollár volt, egész éves tervük pedig 900 millió (!).



NBA Fastbreak

GT Interactive

Az EA Sports híres NBA Live sorozatán kívül mostanában nem nagyon próbálkoznak mások kosaras programok készítésével. A GT most egy új kosárlabdajátékon, az NBA Fastbreaken dolgozik. A játékban az amerikai profi bajnokság összes játékosa szerepelni fog, a híresebbeknek saját egyéni mozgásuk is lesz! A kosarasok viselkedése a legújabb *motion capture* eljárásnak köszönhetően teljesen élethű lesz. Természetesen az összes eredeti stadion is benne lesz a programban, mindegyik egyéni, eredeti atmoszférával.

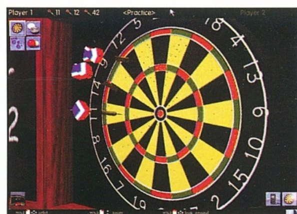
A szurkolók a hazai csapatot éltetik, az ellenfél büntetőjénél pedig fütyülnek. Minden játékos tudását 16 különféle érték alapján számolja ki a játék, de akinek nem tetszenek az eredeti kosarasok, az akár új csapatot is tervezhet magának. Összesen 27 féle taktikát valósíthatunk majd meg a programban, amelyek között egyetlen gombnyomással változtathatunk. Megjelenés valamikor az év közepén várható.

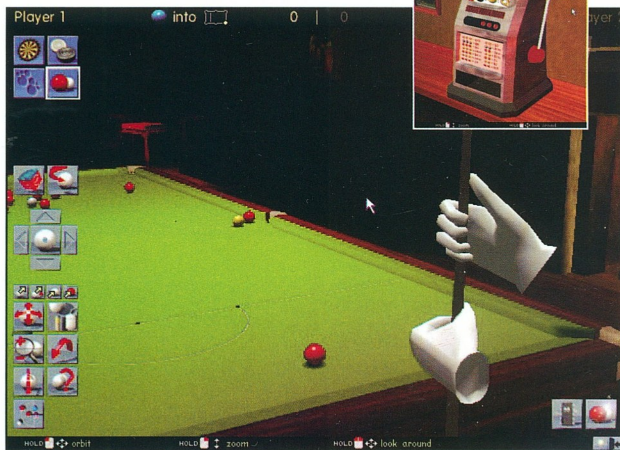


Jimmy White's 2: Cueball

Virgin Interactive

A Jimmy White Whirlwind Snooker megjelenésekor hatalmas felhajtást rendeztek a játék körül. Mindenki a forradalmian új, teljesen 3D megjelenítést tartotta a program erősségének. Egyetlen gyengéje volt csak a játéknak, mégpedig, hogy az hazánkban ismertebb biliárd, azaz pool játék helyett, a jóval nehezebb és összetettebb snookert lehetett csak játszani vele. A folytatás már nem csak egy „egyszerű" snooker-szimulátor, hanem több társasági játék is helyet kapott benne. A készítők persze a két asztali játék – a pool és a snooker – kidolgozására fordították a legnagyobb figyelmet, de dartozhatunk, vagy akár dámázhatunk is a gép ellen. A játék írója az az Archer Maclean, aki az eredeti Jimmy White Snookert „elkövette", de az igazán régi játékosoknak talán még mond valamit az a név is, hogy International Karate. Az augusztusban megjelenő program minimális hardverigénye Pentium 133 lesz, de kihasználja a 3D-s kártyák és az MMX processzorok által nyújtott lehetőségeket is.





Sportscar

Virgin Interactive

A sportautók szerelmeseinek között valószínűleg nagy sikert fog aratni a Sportscar, amelyben olyan híres sportkocsikat „eresszthetünk össze" mint pl. a Panoz Ford Eserante, az Oldsmobile Aurora, az Acura NSX, vagy a McLaren Forma 1-es paripája. A készítők szerint a számítógép által irányított versenyzők viselkedésükben igazi autóvezetőkre fognak hasonlítani. A programban eredeti versenypályákon autózhatunk, a futam végi visszajátszásokat pedig általunk választott kameranézetekből tekinthetjük meg. A program zökkenőmentes futásához szükséges egy 3D gyorsítókártya, de ezen nincs is mit csodálkozni, mert a játék 640×480-as felbontásban, 65000 színt használ. Megjelenés októberben.

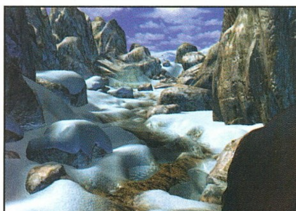
Lands of Lore III

Virgin Interactive/Westwood Studios


Eric LeGre, a Fehér Hadsereg vezére, a Király fiatalabb fivére


Ruloi harcos és Drone-ok védelmezik a tojáskamrát.


A kezelőfelület, melyen a játék közben is vizsgálgathatjuk hátizsákunk tartalmát.


A Fehér Toronyba visszafelé a Fagyos Sikságon át vezet az út.


Látványosabb varázslatokra és ellenfelekre számíthatunk.

Magic and Mayhem

Virgin Interactive

Az X-COM sorozat tagjai a körökre osztott stratégiai játékok mérföldköveinek számítottak a maguk idején. Alkotójuk, a Mythos csapat, most egy mitológiai alapokra építkező akció/stratégiai játékkal fog előrukkolni. Sok konkrétumot még nem árultak el az új művel kapcsolatosan, mindenesetre annyit sikerült megtudnunk, hogy három meghódításra váró birodalomban kell majd bizonyítanunk rátermettségünket (kelta, görög és középkori). Minden terület tízegynéhány részből áll, ezek mindegyike egyéni növényvilággal és épületekkel rendelkezik (természetesen az adott kornak megfelelően). A szeptemberben megjelenő program külön érdekessége, hogy az interneten egyszerre 36(!) játékos játszhat egy területen.





Nox

Virgin Interactive

A Nox (amely egyébként éjszakát jelent latinul) egy középkori fantasy környezetben játszódó, érdekes akció-stratégia-szerepjáték keverék lesz. A történet szerint egy ifjú mágus-tanonc vagy, akinek a feladata az lesz, hogy Nox világának legfőbb varázslóját, a fehér mágust legyőzze. Hogy erre sor kerüljön, Nox három birodalmán kell átküzdened magad, amelyek mind a mágia egy-egy iskoláját jelképezik. A Vörös Birodalomban a tűz dominál, itt olyan varázslatok alkalmazására lesz lehetőséged mint Tűzlabda, vagy Varázslövedék. A Zöldben a természet erőin és teremtményein kell úrrá lenned és megismerned a gyógyítás tudományát. A Kékben az illúziók mesterévé kell válnod, a teleportálás vagy a láthatatlanság segítségével. Varázslat-arzenálod a játékban előrehaladva egyre nő, a fehér mágushoz elérve már egyenrangú ellenfélként küzdhetsz meg vele.

A játékban három, grafikájában és hangulatában homlokegyenest különböző világ, kb. 30 féle lény, valamint több, mint 100 varázslat kapott helyet. A készítők szerint a program varázslatrendszere memóriánkat és ügyességünket is próbára fogja tenni. A játék a Diablohoz hasonló 45 fokos izometrikus nézetet használ. Megjelenési idő: 1998 október.



Swords and Sorcery

Virgin Interactive

Egy olyan világban kalandozol, ahol a mágia mindennapos és megszokott dolog, de a veszély sem ismeretlen fogalom. Cet Ude D'ua Khan, a Halál Ura felébredt hosszú álmából és hamarosan ismét közöttünk fog járni. A világ sorsa (ismét) a te kezedben van, az általad irányított csapatnak kell megakadályozni, hogy a sötétség mindent elborítson.

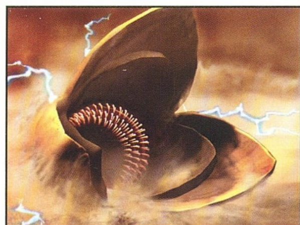
A játékban egy hatfős csapatot irányítunk, amelynek tagjait hatféle fajból és tizenhárom kasztból választhatjuk ki. Olyan egzotikus fajokat és kasztokat nyújt a program, mint pl. a patkányemberek, vagy a varázslói és papi osztály keveréke, a zen-mester. A Might and Magic hatodik részéhez hasonlóan itt is mi döntjük el, hogy a harcot real-time-ban, vagy körökre osztottan szeretnénk-e játszani. Az októberben megjelenő játék minőségének biztosítéka D. W. Bradley, a Wizardry VII tervezőjének neve.



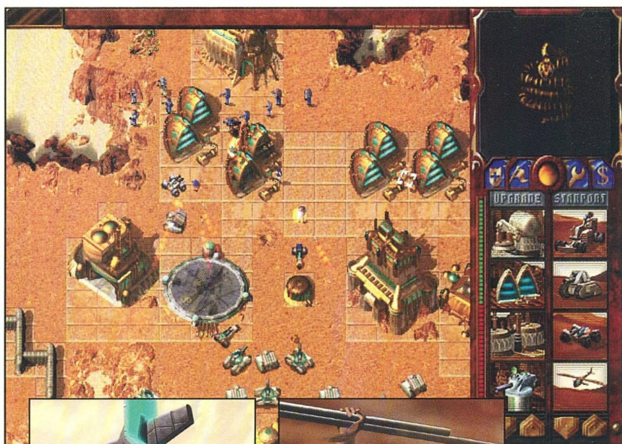
A Sierra egy interneten játszható szerepjátékot készít ***Middle Earth*** címmel, amely J.R.R. Tolkien Gyűrűk Ura c. könyve alapján készül. A játékosok négy faj közül választhatnak (ember, elf, törpe, hobbit) és orkokkal, trollokal harcolhatnak olyan híres Középföldi helyszíneken mint Rivendell vagy Mória. A játék Sauron halála után pár évvel játszódik. 2000 helyszínen egyszerre 10 000 játékos kalandozhat a játékban, amely a Sierra másik RPG-jével, a Realm-mel párhuzamos készül. A játékra még 1999 közepéig várnunk kell, pontosan akkor jön ki az első Middle Earth mozifilm is.

Dune 2000

Virgin Interactive/Westwood Studios

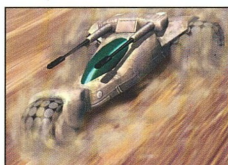






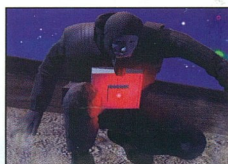












Sin

Activision





A SIN is a Quake 2 látványosan feljavított és kiegészített 3D rendszerét használja

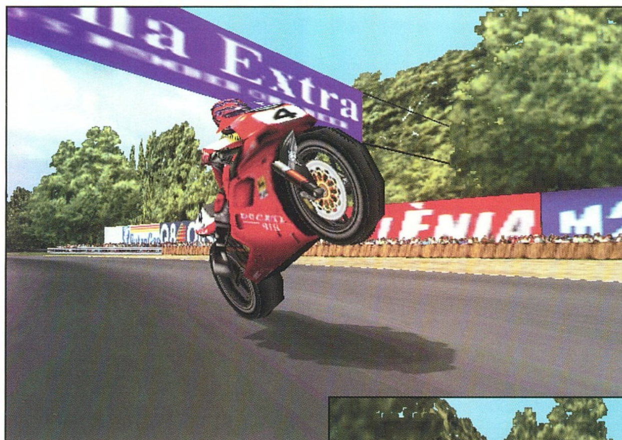


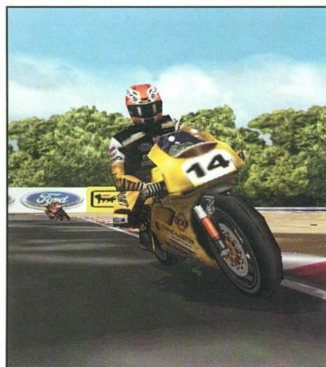
A remek történetnek köszönhetően a helyszínek sokkal változatosabbak a Quake 2-nél

Superbike World Championship

Virgin Interactive/Milestone













Panzer Commander

Strategic Simulations, Inc.



anno az SSI nem is gondolta volna, hogy nyerő lóra tesz mikor elkészítette a Panzer General című játékot. Mint ismeretes, a program hatalmas siker lett, már egy folytatást és számos „oldalági" leszármazottat (Allied General, Pacific General, Fantasy General) tudhat magáénak. A cég úgy gondolta, hogy jó lenne a Panzer Generalban bemutatott témát más oldalról is megvilágítani. Ennek az eredménye lesz a hamarosan megjelenő Panzer Commander, amely szintén a II. Világháborús páncélos ütközeteknek kíván emléket állítani, de nem stratégiai játék, hanem egy szimulátor formájában. A harcra éhes játékosok eddig nem sok tankszimulátorban bizonyíthatták rátermettségüket, a Novalogic féle Armored Fist és a MicroProse M1 Tank Platoonja mellett, a II. Világháború ezen arcával tudomásom szerint csak az Across the Rhine című játék foglalkozott.

A legénység

Lehet nekünk a legjobb tankunk a világon, a megfelelően képzett személyzet nélkül semmit sem érünk vele. A legénységnek - amely egy söfőrből, egy lövészből, egy géppuskásból és egy töltőből áll - mi adjuk a parancsokat, vagy ha úgy tetszik, bármelyiknek a szerepét átvállalhatjuk magunkra. A sikeres küldetések után a legénység morálja és ügyessége nő. Ha a személyzet úgy „érzi", hogy nem irányítjuk őket kellően, vagy túl nagyok a veszteségeink, akkor a tulajdonságaik csökkennek ez pl. egy lövésznél életveszélyes lehet.

A játék - többi szimulátorhoz hasonlóan - kétféle játéküzemmódot kínál: a *scenario*-kat és a hadjáratokat. A *scenario*-kban egy-egy általunk kiválasztott csatát játszhatunk végig. Mind a négy ország által választható csaták között vannak könnyebbek és olyanok is amelyek alatt jócskán meg fogunk izzadni. Szintén egy *scenario*-n belül kapott helyet az oktató üzemmód, amelynek segítségével megtanulhatjuk egy tank-szakasz irányításának alapjait. Ha úgy érezzük, hogy már a *scenario*-k nem tudnak újat mutatni, akkor irány az igazi játék: a hadjárat. Három szovjet és három német hadjárat vár ránk, mindegyik oldalon 24-27 csatával.

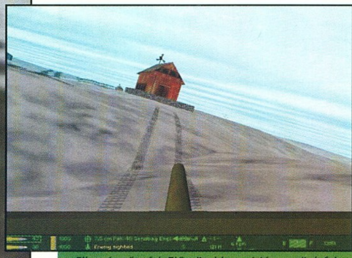
Az első, ami a játék megtekintésekor a szemünkbe ötlik: a programban nagyon sok, igen jól modellezett tank került bele. A harckocsik formája jól sikerült és ami külön öröm: nagyon szép rejtőszínű texturák vannak.

A hadjáratok

Minden hadjárat kb. 30 ütközetből áll, ezeknek mind megtörtént csatákon alapulnak. A hadjáratok Európa, Észak-Afrika és a Szovjetunió területén zajlanak. Ebben az üzemmódban csak a német és a szovjet hadsereggel játszhatunk, az amerikaiakkal és az angolokkal nem. Ez valószínűleg azért lett így kitalálva, mert a háború nagy részében az angol/amerikai tankok nem voltak egy súlycsoportban a német páncélosokkal. Ha valaki mégis úgy érzi, hogy könnyedén lenyomna egy szakasznyi Tigrist a Matildáival, annak ott van a *scenario*-szerkesztő. A hadjárat kezdetén eligazítást kapunk arról, hogy milyen események történtek eddig és hogy mi is lesz (lenne) a feladatunk. A küldetés végén egy értékelő képernyő tájékoztat bennünket, hogy sikerült-e teljesíteni a feladatot, mennyi tankot pusztítottunk el, mekkora csapást mértünk az ellenségre stb. Ha meg vagyunk elégedve az eredménnyel, akkor továbbléphetünk, ha pedig nem, akkor megpróbálhatjuk a csatát elölről.

A ma már megszokott 3D gyorsításnak köszönhetően látványos településen belüli csaták is vívhatók. Hol vannak már a háromszög-hegyek és a kocka-ellenségek...



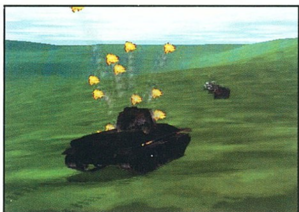


Ellenség tűnt fel. Előnyösebb pozíciót veszünk fel a mélyedésben, aztán támadunk.





nak rajtuk. Természetesen egy 3Dfx kártyára szükségünk lesz, hogy ezeket a előnyöket élvezhessük. A terep kidolgozottsága elsőrangú: ha nem az úton haladunk, akkor tankunk igencsak „ugrál", lecsökkentve ezzel a találat esélyét. Csakúgy, mint a valóságban, akkor van a legnagyobb esé-



lyünk az ellenség eltalálására, ha szépen megállunk, lehetőleg egy fal mögé (úgy, hogy csak a cső látszódjon ki). A magányosan álló fákon és épületeken áthajthatunk, ledöntve azokat (hmm... Kelly hősei...). A játékot sokféle nézetből szemlélhetjük, van *arcade*-szerű „hátulról" nézet, beülhetünk a lőtoronyba, vagy akár a sofőrülésbe is. Az apró részletek sokat dobnak a játékon:



Célban egy Tigris – a fő ágyúnk sérült. Nem jók a kilátások...

amikor lövünk, a tank érezhetően „hátraugrik" egy kicsit és füst szivárog az ágyúcsőből. A hátraugrás mértéke az ágyú kaliberétől is függ, így az összes tank máshogy viselkedik. Ha megpróbálunk megállni egy dombon, a tankunk elkezd visszacsúszni rajta! A terep befolyásolja a mozgást is, az utakon haladhatunk a leggyorsabban.

Parancsnokként „ugrálhatunk" a szakaszunk tankjai között és személyesen irányíthatjuk bármelyiket. Ha a gép vezeti a tankot, akkor a sofőrének tudása alapján fog mozogni. A személyzet egyébként küldetésről küldetésre fejlődik, ha valamelyikük elesik, akkor csak újoncokkal pótolhatjuk, nem árt tehát vigyázni a legénységre! A Myth-hez hasonlóan különböző formációkban mozoghatunk és egy mozdulattal parancsot adhatunk szakaszunk tagjainak.

Az intro és a hadjárat csatái között lejátszott videojelenetek korhű képekből állnak és a zenével együtt sokat dobnak a hangulaton. A szimulátorrajongóknak igazi csemege lesz a Panzer Commander, amelynek megjelenésére már nem is kell olyan sokáig várni.

A tankok

A játékban tizennégy ***német tank*** kapott helyet: a 38t, és későbbi válozata a 38(t); a Panzer III F, G, H, J, L; a Panzer IV G, F2, J; a Panther D, A, G; és a hírhedt Tigris I és II. Ezeknek a tankoknak a súlya 9,7-től 69,7 tonnáig terjedt, maximális sebességük pedig 38 és 42 km/h között volt. Közismert, hogy a Második Világháború elején a német tankok jóval fejlettebbek voltak az ellenség harci járműveinél, különösen az orosz páncélosoknál. A német tankokban négy- vagy ötfőnyi legénység teljesített szolgálatot.

A ***szovjet tankok*** a következők: BT-5 és BT-7; a T-34/76/A, T-34/76B, T-34/76C, T-34/85; a KV-1A, KV-1C, KV-1S, KV-85; és az IS-2. A háborúban a szovjet hadiipar rengeteg tankot állított elő, a probléma azonban az volt, hogy nem volt meg a megfelelő mennyiségű kezelőszemélyzet működtetésükhöz és javításukhoz. A szovjet járművek súlya 11,5 és 46 tonna között volt, háromtól öt főig terjedő személyzettel. Az ágyúik kalibere 45 és 122 mm, a maximális sebességük pedig 37 és 86 km/h között volt.

A játékban szereplő ***amerikai tankok*** az alábbiak: M4A3 Sherman, M4A3/76, M4A3E8, M4A3E2, M4A3E2/76, M24 Chaffee, és M26 Pershing. Az USA-nak már a Második Világháborúba való belépése előtt is voltak tankjai Európában, de az amerikai hadigépezet csak 1941 után kezdte gyártani a közismert Sherman példányokat. Az amerikai tankok súlya 31-től 41 tonnáig terjedt, ágyúik mérete pedig 75 és 122 mm között volt. Maximális sebességük 32 és 45 km/h között volt. Minden amerikai tankban ötfős legénység munkálkodott.

Az ***angolok arzenálja*** a következő: Crusader I, Cromwell I, III, IV, VII, A34 Comet, Matilda Mk. II, Valentine Mk. IX, Churchill IV, és a Sherman V „Firefly". Habár a tankot, mint harcijárművet, az angolok találták föl, a tökéletesítésével egyátalán nem is foglalkoztak. Az angol tankok legtöbbje amerikai alváz és brit fegyverzet „keresztezése" volt. Ennek ellenére a Cromwell és Churchill típusok híresek voltak. Az angol járművek súlya 17,6 és 38,2 tonna között mozgott, fedélzetükön pedig – a Firefly és a Matilda Mk. II. kivételével – ötfős legénység szolgált. Maximális sebességük 22 és 51 km/h között volt, ágyúik pedig 77 mm-esek voltak.

Descent 3

Interplay

Matt Tosclog a készülő folytatásról



1995-ben a Descent volt az egyetlen 3D lövöldözős játék, amely nem kapta meg a kicsit lenéző „Doom-klón" jelzőt. A Parallax Software által készített és az Interplay gondozásában megjelent játékban rengeteg olyan újítás volt, ami még semmit más játékban nem szerepelt addig. Ilyen pl a teljes 360 fokos szabad mozgás, vagy a fényforrások használata is. Mivel a Parallax azóta kettéoszlott, a Descent harmadik részét az Outrage Entertainment fogja elkészíteni. *Matt Tosclogot* a játék egyik készítőjét kérdeztük a készülő programról.

ZED: *Mikor jelenik meg a játék és mik lesznek a hardver-követelmények?*

Mike: Szeretnénk, ha karácsonykor már az üzletekben lenne. Igyekszünk úgy megírni a játékot, hogy minél több ember tudjon vele játszani, nem kell tehát majd hozzá Pentium II, vagy 128 megabyte RAM. A 3D gyorsítókártya viszont alapkövetelmény. Jelenleg az OpenGL és a Direct 3D rendszereket támogatja az engine-ünk, de valószínű, hogy ezt még bővíteni fogjuk.

ZED: *A sztoriról mondanál néhány szót?*

Mike: Ott fog folytatódni, ahol a Descent 2 abbamaradt. Többet egyelőre még nem szeretnék elárulni. A történet szervesen kapcsolódni fog a játékmenethez és amikor végigjátszol egy szintet, akkor a sztori is halad előre. Ez azt jelenti, hogy minden pálya különböző lesz, el lehet tehát felejteni a „kék kulcs-sárga kulcs-vörös kulcs-reaktor" szinteket.

ZED: *Mennyire fog a játék a Descent előző két részére hasonlítani? Végig barlangokban kell kavarognunk, vagy valami újdonságot is terveztek?*

Mike: A legfontosabb különbség, hogy kinyitottuk a bányákat, a Descent 3-ban már külső és belső helyszínek is lesznek.

ZED: *Tudsz mondani pár példát a szintek felépítéséről és a végrehajtandó feladatokról?*



Mike: A legtöbb pálya egy bolygó felszínén, illetve alatta játszódik. A feladatok összetettebbek lesznek, mint az előző részekben, ahol csak egy reaktort kellett szétlőni. A környezet is változatosabb lesz, nem csak robotokkal kell megküzdened, hanem az időjárással is. Az esőtől nehezebben látsz ki az ablakon, a szél pedig könnyedén nekicsaphat a sziklafalnak. A cégünk Michigan-ben dolgozik, úgyhogy hozzászoktunk a mostoha időjárási körülményekhez.

ZED: *Ha azt kérdezném tőled, hogy mik lesznek a Descent 3 legfontosabb újításai, akkor mit mondanál?*

Mike: Teljesen új grafikai engine. Bátran állíthatom, hogy jobb lesz, mint a piacon lévő bármelyik másik. Remek fényeffektek. A Descent volt az a játék, amelyben először voltak igazi fényforrások. A hármas rész is ehhez hasonló forradalmi újításokat fog tartalmazni. Feljavított mesterséges intelligencia. Többfajta választható űrhajó, mindegyik más és más paraméterekkel lesznek. 3D hanghatások. Időjárás: eső, szél, tűz, füst, köd.



ZED: *Egy kényes kérdés: mi a véleményed a Forsaken-ről? Játszottál vele? Miben lesz a Descent 3 jobb mint az említett program?*

Mike: Persze, hogy játszottam a Forsaken-nel és nagyon tetszett is. A grafikája gyönyörű, de szerintem a játék nem más mint egy feltuningolt Descent 2. A Descent 3-ban olyan játéktechnikai újítások lesznek, amelyek szerintem mindenkit meg fognak győzni, hogy melyik a komolyabb játék a kettő közül.

ZED: *Az előző részek sikerüket nagyban a remek multiplayer rendszernek köszönhették. Mit változtattatok ezen a harmadik részben?*

Mike: Valószínűleg IPX és TCP/IP protokollokat fog támogatni a végleges játék. A Descent 2 összes multiplayer játéka szerepelni fog benne és persze néhány új mód is.

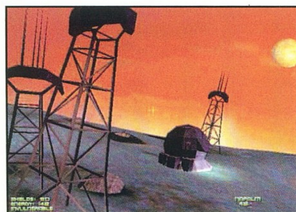
ZED: *Hányan dolgoznak a játékon?*

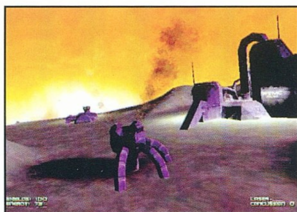
Mike: Jelenleg tizenöten. Egyvalaki aki összefogja a munkát és néha programozik egy kicsit (ez lennék én), egy producer, három animátor, négy programozó, öt designer és egy zenész.

ZED: *Végül, mit gondolsz a mostanában megjelenő PC-s játékokról?*

Mike: Azt hiszem, rengeteg jó játék jelenik meg manapság. A hardveres gyorsítás volt az, amitől a játékok gyökeresen megváltoztak. Igaz, hogy néha átesünk a ló túloldalára, néhány játék nem más, mint egy merő színes fény és lens flare-orgia, de szerintem a készítők előbb-utóbb rájönnek, hogy nem minden játékba valók ezek az effektek. Én személy szerint egy kicsit már unom a Quake-klónokat, de ezzel azt hiszem nem vagyok egyedül.

ZED: *Köszönjük az interjút!*





Compo eredmény

StarCraft compo

Fődíjunkat – egy eredeti, magyar kézikönyves StarCraft-ot – nyerte:

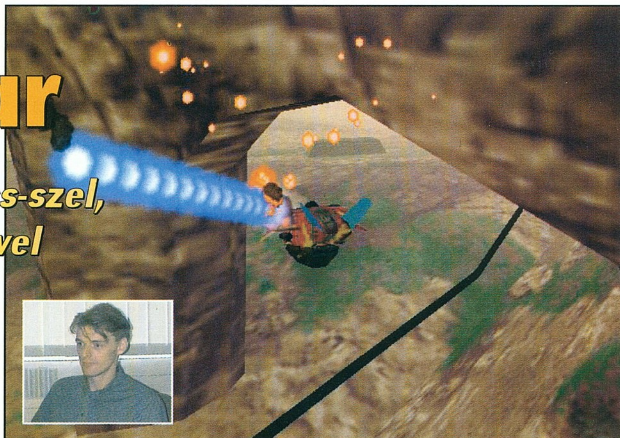
Varga Péter, Hajdúböszörmény

További ajándékokat nyertek:
Ifj. Varga István, Százhalombatta
Balogh Ádám, Csongrád
Flamisch Péter, Budapest

Nyereményüket, melyhez ezúton is gratulálunk, postai úton küldjük el.

Hardwar

Interjú Ade Carless-szel, a játék producerével



ZED: Ha jól tudom, a játék megjelenését múlt év szeptemberére ígértétek. Mi okozott ekkora csúszást? (Néhány kiállításon már láttam a játékot és számomra teljesnek tűnt.)

Ade: A plusz időt a mesterséges intelligencia fejlesztésére fordítottuk. Azt szeretnénk, hogy a játékos igazán úgy érezze, hogy egy valódi városban van, és zajlik körülötte az élet. A mesterséges intelligencia érzékenyen fog reagálni a játékos cselekedeteire. Ha nem viselkedik törvénytisztelő módon, akkor felhívhatja magára a rendőrség figyelmét, vagy megtámadhatják a kalózok, amikor éppen nagyon értékes árut szállít, stb. Most éppen a harci manővereken és a fegyverzeten alakítgatunk.

ZED: Az előzetes képek és az ECTS-en látott demó alapján úgy tűnik, hogy a Hardwar a Sandwarriors 3D engine-jét használja. Igaz ez? Változtattatok valamit az engine-en?

Ade: Teljesen új engine-t készítettünk, ami – úgy véljük – jobb lett, mint a Sandwarriors-é volt. A kettő között a legfontosabb különbség a textúrák és a fényeffektek kezelése, valamint a köd megvalósítása. Habár a Sandwarriors engine-je is jó volt, ez azért jóval fejlettebb annál.

ZED: A Realms of the Haunting-ban fantasztikus videotömörítési eljárást használtatok. Logikusnak tűnne, hogy ugyanez a techika kapjon helyet a Hardwar-ban is. Ez több órányi video-betétet jelent. Pontosan mennyit?

Ade: Kb. 50 percnyi filmünk van. Ezekből a játékos nagyjából azonos időközönként láthat részleteket (feltéve, hogy az előre eltervezett úton halad). Ötven movie lesz a játékban, a leghosszabb 3 perces (a végső animáció), a rövidebbek pedig félpercesek. A videojelenetek elég rövidkék, de ez a játék nem egy interactive movie, inkább az akcióra és kereskedelemre koncentrál.

ZED: Mondanál pár szót a Hardwar új lényeges elemeiről?

Ade: Elég sok ilyen van, lássuk pontokba szedve, hátha úgy nem hagyok ki egyet se.

1. A mesterséges intelligencia nagyon jól sikerült.

2. A játékmenet részletessége minden eddigit felülmúl, a játékos többfajta stratégiát is követhet: lehet békés kereskedő vagy kalóz.

3. A játékos vehet saját házat a világban, sőt olyan csoportot is szervezhet, aminek ott lesz a főhadiszállása.

4. Lehet szoftvereket vásárolni és a HUD-ot mindenki saját kívánságai alapján rakhatja össze.

5. A városban pénzbehajtók dolgoznak. Ha a játékos nem fizet nekik idejében, akkor pár markos legény kiszáll a helyszínre, és...

6. A hangulathoz illeszkedő techno-zene, amely a játékban egy kalózrádión keresztül érhető el.

7. E-mailen keresztüli multiplayer játék.

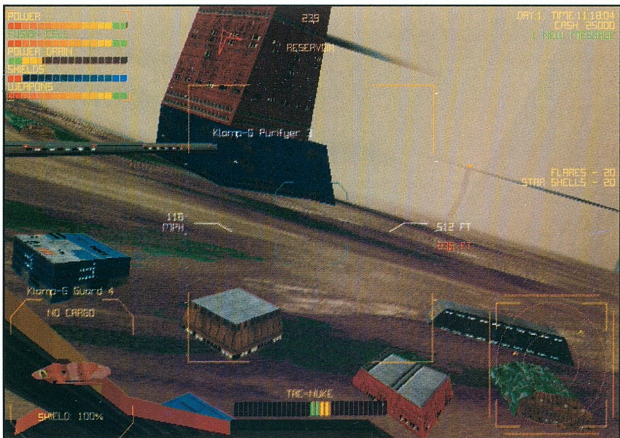
8. Az űrhajóját mindenki maga állíthatja össze hajtóművek, energiaforrások, fegyverek, rakodórobotok stb. felhasználásával.

9. Az űrhajók napelemmel üzemelnek, ezért a napszakok változásának nagy hatása van a játékra. Nappal az űrhajó akkumulátorai töltődnek a naptól, ezért éjszaka vigyázni kell, mert minden fegyver és a hajtómű is energiát fogyaszt.

ZED: Mondanál valamit a csapatról? Hányan dolgoznak a Hardwar-on? Szeretsz számítógépes játékokkal játszani? Mi a kedvenc stílusod/játékod?

Ade: Két programozó (Ian Martin és Ciaran Guiltnieks) és egy rajzoló (Mark Griffiths) készíti a játékot. Ők régebben a MicroProse-nál dolgoztak, repülőgép-szimulátorokon. Ezt a tapasztalatukat jól tudták hasznosítani a Hardwar repülési modelljének elkészítésénél. A legelső játékuk egyébként a Star Wars spectrum-os feldolgozása volt.

Én Ade Carless vagyok és 12 éve működöm a számítógépes játékiparban (ebből tizet a Gremlinnél húztam le). Nagyon sok játékon dolgoztam, többek között a Zoolon, a Loadeden, az Actua sorozaton, a Buggyn, és a Fatal Racingen.



Sokféle stílusú játékot szeretek. Jelen pillanatban a Starcraft, a Quake II, a Tekken 3, a Gran Tourism és az International Super Star Soccer a kedvencem.

ZED: Tudnál valamit mondani a sztoriról? Lineáris a történet vagy a játékos cselekedeteitől függ?

Ade: A fő feladat többé-kevésbé lineáris, de sok lehetőség van arra, hogy a játékos beleszóljon azzal, hogy összetűzésbe kerül a bandákkal, vagy a rendőrséggel. A főfeladat 28 küldetésből áll, a játékos célja egy összeesküvés leleplezése és a Hardwar kaotikus világából való elmenekülés lesz. Nem akarok sokat elárulni, de ami napenergiával működik, az nem tart sokáig...

ZED: Mik a terveitek a játékidővel kapcsolatban? A Privateer 2-ben a legnagyobb gond az volt, hogy 2 nap alatt végig lehetett játszani, így az ember hamar elvesztette az érdeklődését a játék iránt. Remélem, hogy a Hardwar-ban sokat kell majd küzdeni mire végig tudnám játszani a játékot!

Ade: Sohasem játszottam a Privateerrel (habár jó dolgokat hallottam róla). Az azért jelent valamit, hogy csináltunk egy tesztet, hogy mennyi idő alatt lehet egyhuzamban végigjátszani a játékot. Az első teszter reggel 9-kor kezdett hozzá, a helyére még kétszer ült be valaki más. A játékot 20 órával később fejezték be, de csak a létfontosságú dolgokat csinálták meg és azokat is egy részletes leírás alapján.

Hidd el nekem, a Hardwar igen nehéz játék lesz. Kockáztatnod kell, hogy elég pénz keress. Persze kereskedhetsz becsületesen is, a bejáratott útvonalakon de, akkor több napon keresztül kell dolgozod, hogy egy árva rakétát tudjál venni.

ZED: Nagyon sokan hasonlítják a Hardwar-t a klasszikus Elite-hez. Miben fog a Hardwar különbözni a többi űrszimulátor/kereskedő játéktól mint amilyen az Elite vagy a Privateer volt?

Ade: Abban hogy egy nagyon részletesen kidolgozott világon játszódik és a mesterséges intelligenciában.

ZED: Használni fog a program a 3D gyorsítókártyát?

Ade: A Hardwar a 3Dfx-et, a Power VR-t és a Direct3D-t fogja támogatni.

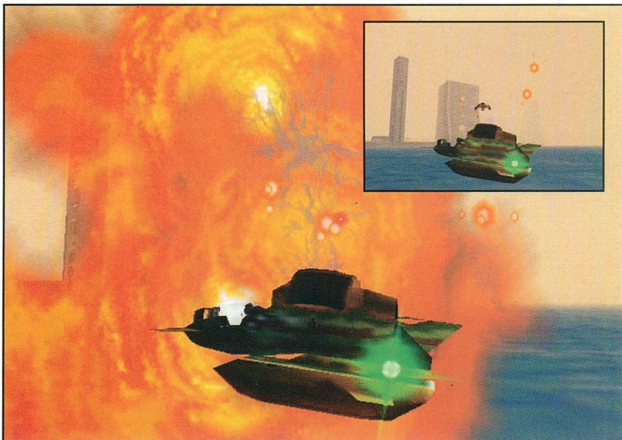
ZED: Hallhatnánk valamit a többjátékos üzemmódról? Milyen hálózati protokollokat fog támogatni a Hardwar? Milyen típusú játékokat játszhatunk a hálózaton keresztül?

Ade: A játék interneten, helyi hálózaton és E-mailen keresztül játszható. Nincsenek külön többjátékos küldetések, csak azok elérhetők, amelyek a sima játékban is játszhatóak. Talán ha lesz folytatás, majd készítünk többjátékos küldetéseket is, de az idő egyelőre ellenünk dolgozik.

ZED: Mikor jelenik meg a Hardwar és mik lesznek a hardver követelmények?

Ade: Most készült el a bétaváltozat, a végleges játék úgy 4-8 hét múlva már a boltokba kerülhet! A minimális hardverkövetelmény: P120, 4-szeres CD-ROM, 16MB RAM. Az ajánlott: P200, 3Dfx/PowerVR, 16MB RAM, force feedback joystick.

ZED: Köszönöm az interjút!







Fallout 2



Interplay

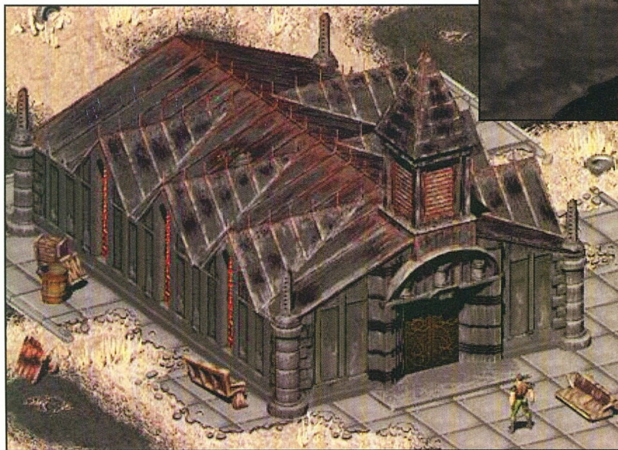
Senki sem állította, hogy a nukleáris háború utáni élet egyszerű lenne. A régi szép napok sajnos elmúltak, a hős, aki elpusztította a mutánsokat néhány évvel ezelőtt, sajnos elhalálozott (nyilván a kalandjai során szerzett sugárfertőzésnek köszönhetően). Az álma azonban megvalósulni látszik, a 13-as Vault lakói úgy döntenek, kiköltöznek a Föld felszínére és megalapítják Vault City-t. A Fallout első részéhez hasonlóan a vezetőnk csak egy egyszerű feladattal bíz meg, ennek teljesítése közben azonban a szerteágazó sztori is világos lesz és fény derül a valódi feladatra is.

Az Interplay úgy gondolta, a nyerő csapaton nem szabad változtatni, ezért a második rész szinte teljes egészében az elsőre fog épülni, csak néhány apróságot fognak megváltoztatni. Természetesen új lesz a világ, a sztori, a karakterek, a küldetések és kapunk egy autót is, amivel szabadon száguldozhatunk a sivatagban!

Hogy mi is történik mostanság a Fallout világában? Mint már említettem, a 13-as Vault lakói elhagyták a hosszú évek óta tartó kényelmet és az emberi civilizációt szeretnék újjáépíteni. Első feladatunk az lesz, hogy az elődünknek, a Fallout főszereplőjének holttestét megkeressük és a Power Armorját megszerezzük. Miután ez sikerült, a vezető a következővel bíz meg minket: keressünk egy Édenkert Készítő Készletet, amiről az első részben is olvashattunk. Ez a szerkentyű elengedhetetlenül szükséges egy város alapításához. A játékos egész Észak-Kaliforniát (legalábbis ami megmaradt belőle) be fogja járni, amíg talál egyet.

Mióta a Fallout világán jártunk, jócskán megváltozott minden. A lakosok politikai és ideológiai csoportokra váltak szét. Vault City lakói legszívesebben letagadnák, hogy azoknak az embereknek a leszármazottai, akik kirobbantották a harmadik világháborút. Shady Sands-ből, a faluból mára politikai hatalom lett, az Új Kaliforniai Köztársaság fővárosa. Felépült Új Reno, aki szexre, drogra vagy könnyen szerezhető pénzre vágyik, annak itt a helye. Sok régi ismerőssel találkozhatunk a játékban, többek között a közkedvelt szuper mutánsokkal is, akik most ismeretlen oknál fogva egy domb tetején laknak és radioaktív kőzetet bányásznak.





A Fallout világa tele volt nem-játékos karakterekkel. Ezek közül néhány, mint Dogmeat, vagy Ian akár csatlakozhattak is hozzánk. A második részben is így lesz, de az NPC-k sokkal jobban ki lesznek dolgozva. Mindegyiknek saját egyénisége lesz és ha rávesszük őket, hogy csatlakozzanak hozzánk, akkor nem csak a csatákban, hanem egyéb nehéz helyzetekben is segítségünkre sietnek.

A Fallout első része volt az a játék, amely hosszú idő után végre igazi örömet szerzett az RPG-rajongók népes csapatának. Annak ellenére, hogy idén rengeteg és igen ígéretes szerepjáték fog megjelenni, a Fallout 2 versenyben lesz az év RPG-je címért.

WORLD CUP 98

WINDOWS 95

Továbbfejlesztett grafika!
Könnyebb kezelhetőség!
Az összes VB-re kijutott csapat!
Klasszikus VB döntők újrajátszási lehetősége!
1954, Német-Magyar döntő !
Magyar kézikönyv !

EA SPORTS



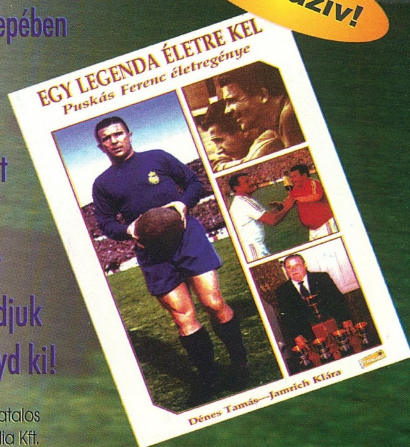
TE IS JÁTSSZ AZ ARANYCSAPATTAL!



Exkluzív!

Akár Puskás Öcsi szerepében is megmásíthatod a futballtörténelmet!

A játék mellé limitált példányszámban a Puskás Öcsi életútját bemutató könyvet adjuk ajándékba ! Ne hagyd ki!

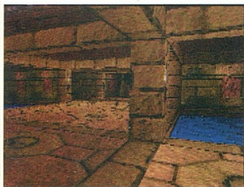


Ebben a hónapban...

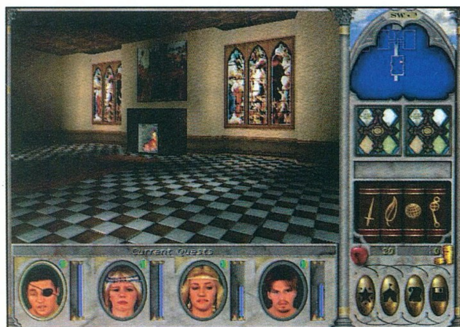












A május az IFABO, a korán beköszöntött nyár, és minden idők legjobb fociprogramja, a **World Cup '98** mellett két már-már elfeledett játékkategória feltámadását is elhozta.

Az egyik a tankszimulátoroké: a régi nagy nevek – Steel Thunder, M4 Sherman – nimbusza megkopott, s az utóbbi időkben csak egy-egy „magányos hős" (Armored Fist, M1 Tank Platoon) emlékeztetett arra, hogy a harci szimulátorok világa nemcsak a levegőre és vízre korlátozódik. Most azonban megtört a jég, és nem sokkal az Armored Fist 2 után bedübörgött a színre az **iPanzer '44**, az **M1 Tank Platoon 2**, és a **Panzer Commander**. Szimulátor-rajongók számára tehát az e havi jelszó: harckocsira fel! Csak nehogy tankcsapdába fussatok...

A másik eddig „tetszhalott" stílus a klasszikus fantasy szerepjátékoké. Az RPG rajongók talán nem voltak annyira kiéhezve, mint a tankszimulátorok kedvelői, hiszen az utóbbi hónapokban azért „leesett" nekik egy Lands of Lore 2 és egy Ultima Online. '98 nyara azonban egy minden eddiginél gazdagabb FRPG-idényt fog bevezetni. Gondoljunk csak bele: Ultima 9, Lands of Lore 3, Wizardry 8... A nagy hajrá elé bemelegítésképpen most két régóta várt játékot, a fantasztikus **Might and Magic 6**-ot, és a maga módján szintén elég meglepő **Descent to Undermountaint** ajánljuk.

Emellett persze elég színes a júniusi palettánk: találhattok az e havi ZED-ben flippertől autóversenyig, menedzser-programtól polgári repülés-szimulátorig mindent, mi szem-szájnak ingere. A tippek és végigjátszások között ezúttal a stratégiai játékok kedvelői lelhetik kedvüket egy Rebellion-tipphalmazban és egy részletes Starcraft-útmutatóban. Szimulátorosoknak tartunk egy kis helikopter-vezetői továbbképzést a Longbow 2 kapcsán, a múlt számban beígért Total Annihilation végigjátszás második fele pedig helyhiány miatt a CD-re szorult.

És egy kis előretekintés a végére: június várhatóan a first person shooter-ek reneszánszának jegyében fog eltelni (Unreal, Sin, Half-Life, Duke Nukem 4Ever...), nagyon várunk néhány real-time stratégiai játékot (Populous 3, Dune 2000), és lassan megérkeznek az első Voodoo2-izzasztó akciójátékok is (Forsaken, Incoming). Egy szó, mint száz: biztos nem fogunk unatkozni!

A játékok értékeléséről...

0-50: Nem valószínű, hogy valaha is 50 százaléknál kevesebbet fogunk adni egy játékra. Egyrészt manapság annyi játék jelenik meg, hogy a gyengébben sikerültek egyszerűen nem férnek bele az oldalszámba. Másrészt 1998-at írunk, és a szórakoztató szoftverek eljutottak egy olyan szintre, hogy ma már nem jelennek meg „rossz" játékok. Lehet egy játék kicsit félresikerült, esetleg unalmas, vagy nem túl szép, de annyira gyenge nem, hogy 50% alatt értékeljük. Ha mégis, az nem érdemli meg, hogy írjunk róla.

50-60: Az ilyen játékok igazán kiemelkednek a tömegből – csak sajnos negatív értelemben. Ha már úgy kell keresgélni egy játékban a nekünk kicsit is tetsző elemeket, akkor értékelünk így. Szerencsére nagyon ritkán találkozunk ilyen alkotásokkal.

60-70: Az így értékelt játékok általában azok, amiket az ember már huszonötször látott (és ebből 20 jobb volt). Semmi újdonság, sem tartalmilag, sem a kivitelezésben. Legjobban úgy jellemezhetnénk, hogy „Csak fanatikusoknak".

70-80: Ezeket a játékokat a „nagy átlag" kifejezéssel érzékeltethetjük a legjobban. Korrekt, jó kis játék, csak éppen van nála a maga kategóriájában sokkal jobb is.

80-90: Ez már sokat jelent! Jelenthet egy, bár semmi igazi újdonságot nem mutató, de nagyon profin elkészített klónt, vagy egy szuper játékot, amit apró, idegesítő hibák rontanak el.

90 felett: A csúcs, a slágerek, a legendák, melyekről néhány év múlva úgy fogunk beszélni, mint a „nagy öregek". Olyan játékot, ami 100 százalékot érdemelt volna, mi még nem láttunk (de persze szeretnénk).

A hardverigény

Úgy gondoltuk, nem sokat mond az, ha a játék „hivatalos" hardverigényét adjuk meg, hiszen attól, hogy a dobozon mondjuk P133 szerepel, lehet, hogy a fut egy P100-on is, de elképzelhető, hogy még 166-on sem élvezhető. Ezért felállítottunk négy kategóriát, és ezeket adjuk meg konkrét megahertzek és megabyte-ok helyett. A játékok hivatalos gépigényét az összesítő táblázatban találhatjátok meg, sok egyéb információ mellett.

Alap: DX4-100, 8Mb - P90, 16Mb
Közepes: P100, 16Mb - P133, 32Mb
Gyors: P166, 32Mb - P200, 64Mb
Erőmű: P233 MMX, 64 Mb - a csillagos égig

Reméljük, így többet tudunk segíteni a játékok hardverigényének reális megítélésében. A kategóriákat – a fejlődés ütemét elnézve – valószínűleg úgy félévente újra fogjuk értékelni.





A labdarúgó világbajnokságot az olimpiához hasonlóan minden négyévenként rendezik meg. E két sportesemény a legnépszerűbb, és legnézettebb a világon. A labdarúgó világbajnokságok mindig is rendkívül izgalmas mérkőzéssorozatot hoztak, hiszen a trófea elnyerésének presztízse máig igen erőteljes. A futball világbajnokság természetesen a számítógépes sportjátékokat készítő cégek szemében is nagy tekintélynek örvend, hiszen egy a VB licenszét viselő fociprogram azonnal a népszerűségi listák éllovasa lehet. Az Electronic Arts az idei világbajnokság licenszét megszerezve elsőre fura, de utólag már igencsak indokoltnak tűnő megoldást választott: két különálló programot adott ki a VB selejtezőire és magára a franciaországi VB-döntőre. Először úgy tűnt, hogy ez csak ügyes üzleti fogás, „több bőr egy rókáról" tipikus esete, de mindkét változtat kipróbálása után vissza kell hogy vonjuk elhamarkodott véleményünket. A FIFA Soccer: Road to the World Cup ugyanis egy selejtezőkkel kibővített teljes FIFA Soccer '98 volt, míg a World Cup '98 egy csodálatos prezentációval kísért számítógépes VB-döntő. Érdemes volt hát kettébontani a témát, így kaphatta meg végre a torna a nívójának megfelelő számítógépes kísérő-játékot...

Electronic Arts

World Cup 98

Foci VB otthon

A World Cup az Electronic Arts-tól megszokott színvonalú és hangulatú intróval indul. Azonnal találkozhatunk benne Footix-szal a VB kabalafigurájával, aki labdázvadekázgatva végigkísér majd a menükön is. Az intróban a Chumbawambától a Tubthumping szól, mely kellően beindítja, felpörgeti az embert, alig várjuk hogy a stadionok, játékosok és rajongóik között átrepülve eljussunk a főmenübe, és onnan az első mérkőzésre. A menüknél nem érdemes sokat elidőzni – magától értetődően a training, friendly, penalty shootout és World Cup lehetőségek közül választhatunk, de azért az opciók tartogatnak néhány érdekességet számunkra a játék nehézségével kapcsolatban.

Elsőként venném a nehézség alapbeállítását, ahol három fokozat közül választhatunk – amatőr, profi és a world cup. Az amatőr szint elég könnyű lett, amin egyszer végigmenetelve megtanulhatjuk az irányítást, és már léphetünk is tovább a professzionális szintre. Ez a nehézségi fokozat igen nagy ugrást jelent: a csapatok egyes játékosai is sokkal jobbak, és ellenfeleink is kezdenek csapatként viselkedni. Hirtelen azt vesszük észre, hogy számtalanszor kijátszanak minket passzokkal, és csapatjátékuk igen jól szervezett. Itt már eléggé fel kell kötnie az alsóneműt annak, aki egy gyengébb csapatot választva szeretne VB-t nyerni. Konkrét példát említve, a horvátokkal a döntőbe jutni igen nagy művészet volt. A nehézségi fokozaton viszont lehet kissé finomítani az imént említettek kompenzálására: az egyes csapatok játékszintje jelentősen eltér, és ezt kétféleképpen is kiküszöbölhetjük. Beállíthatjuk azt, hogy ellenfelünk kapjon egy kis handicapet, vagy bekapcsoljuk a Catch-up logic-ot, mire a gyengébb csapatot egy kicsit felhúzza a gép (valószínűleg ezek eleinte mi leszünk). A csapatok szintje egyébként elég reálisan lett belőve, igazából csak egy csapattal volt problémám, mégpedig a németekkel. Ez a csapat szinte irreálisan erős lett, talán nagyobb hévvel küzd, mint a valóságban. Az egyes játékosai szinte mindig elszedik az ellenféltől a labdát, egy cselt megkísérelni is életveszélyes (azaz felesleges) ellenük. Az összes többi csapat szintje korrekt, tükrözi valós játéktudásukat és szereplésüket. A nehezebb ellenfelek játékosai egyre gyorsabbak és technikásabbak, és csapatként is egyre többféle figurát mutatnak fel. Az opciókban ezen felül szinte minden szabályozható: a pálya gyepének állapotától, az időjáráson át a bíró szigorúságáig minden apró részlet módosítható a programban. Miután sikerült beállítanunk a játék nehézségi szintjét, végre elindulhatunk, hogy leteszteljük „szaktudásunkat" a játéktéren is.



A meccsek kezdése már a bevonulástól hangulatos. A nemzeti himnuszok alatt a játékosok a szívükre teszik kezüket – ahol ez szokás.

A játék irányítása a korábbi FIFA Soccer változatokhoz képest eléggé megváltozott – szerencsére pozitív irányba. Az irányítórendszer többszintű lett. Az NBA Live kusza gomb-seregével ellentétben itt egy nagyon átgondolt billentyűzetkiosztást raktak össze. A program lekezeli a 8 gombos joysticknak akár az összes gombját, de a nagy pozitívum, hogy az irányításnak több szintje van. Alapszinten négy gombbal kiválóan el lehet játszogatni a programban, és a plusz gomboknak játékunkba való beépítésével látványos és hasznos extrák hozhatók ki játékosainkból. Ezek az extrák nem csak plusz mozdulatokat, pl. cseleket jelentenek, hanem leállított labdás helyzeteknél, pl. bedobás, szöglet vagy szabadrúgás, igen finoman szabályozhatjuk az elvégzés folyamatát, „betanult figurákat" kezdeményezhetünk. Ha az általunk irányított játékosnál van a labda, akkor a program automatikusan kijelzi, hogy abban a pillanatban passzolva kinek menne a bőrgolyó. Ez egy nagyon fontos információ, mert ezt figyelembe véve és megfelelően időzítve a passz ellövését minimalizálható az eladott labdák száma és igen szép kényszerítőkkel tudjuk az ellenfél kapujáig vezetni a labdát.



A bíró mozdulatai is a valós életet idézik

A kapura lövéseknél nagyon fontos, hogy 20 méternél távolabbról nemigen érdemes próbálkozni, mert elég jó lett a kapusok mesterséges intelligenciája. A góllövésre a legnagyobb esélyünk egyébként kapáslövésből, szögletből, kiugratásból illetve a kapu előtti kavarodást kihasználva lehet. Ha az alapgombokon túl az extrák kezelését is elsajátítjuk, akkor igen komplex mozdulatsorok hozhatók ki a játékosokból, példaként említeném a csel gomb használatát, melyet az irányokkal együtt kombináltan nyomogatva számos ellenfélből lehet idegroncsot csinálni. Szerencsére azonban a World Cup-ban nem 11 egymástól független játékosból álló csapatok

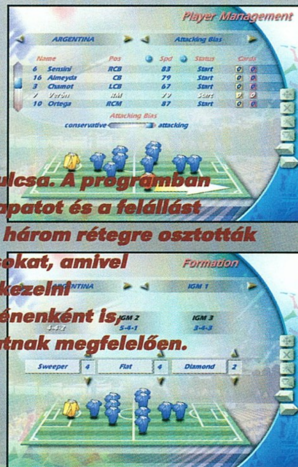






A lelátók a szurkolók mezeitől színesek, a tetőszerkezet, a zászlók, minden az eredeti helyén van





A stratégia a siker kulcsa. A programban nem csak a kezdőcsapatot és a felállást lehet módosítani, de három rétegre osztották a stratégiai beállításokat, amivel igen pontosan lehet kezelni a játékot – akár egyénenként is, vagy az adott pillanatnak megfelelően.

közötti mérkőzésbe avatkozhatunk be, hanem egy teljes csapat összjátékát kell megszerveznünk. Az irányítás elsajátítása csak az első lépés a sikerhez, a jó szerepléshez még sok taktikai érzék és a pályán való tisztánlátás is alapvető.

A World Cup talán legfontosabb újdonsága számomra, hogy végre eljutottak oda a focijátékokat készítő fejlesztők, hogy a mozdulatok és a labda mozgásának élethű megvalósításán túl a focival, mint csapatjátékkal foglalkozzanak. A World Cupban az egyes csapatok játékereje már nem csak abban különbözik egymástól, hogy a benne levő játékosok gyorsasága, labdakezelése, vagy más tulajdonsága jobb, hanem a csapat egésze ezen felül különböző játékerőt képvisel. Erre példaként ismét a németeket kell felhozzam, akár a brazilokkal vagy az olaszokkal összehasonlítva őket. A németek játékosai egyenként nagyon jók, de a másik két említett csapat sokkal szebben játszik, sokkal többféle támadó-figurát használ. Az eddig elmondottaknak megfelelően nekünk sem elegendő már gyorsan passzolgatni a labdát, hanem ki kell használni a pályán egy pillanat alatt adódó lehetőségeket, helyzeteket, az ellenfél védelmében időszakosan kialakuló lyukakat. Ebben van segítségünkre a korábban már említett jelzés, hogy az adott pillanatban kinek passzolna az általunk irányított játékos, de igen hasznos lehet a radar bekapcsolása is. A jobb felső sarokban megjelenő kicsinyített pályára tekintve azonnal látható, hogy hol billent meg az erőegyensúly a pályán.

A programban nagyon nagy súlyt fektettek az élethű taktikára, számos opció foglalkozik a csapat stratégiájával, így ezekre érdemes külön kitérni. Egy ilyen kaliberű programtól alapban elvárható, hogy módosítani lehessen a kezdő keretet és a felállásokat, de a World Cup készítői ennél jóval tovább mentek; sokkal több rétegen keresztül nyúlhatunk bele a csapat játékába. Az első réteget jelentik a felállások, melyekből egy mérkőzésre hármat állíthatunk össze, és a játék során ezek közül választhatunk. A már megszokott védelem/középpálya/támadósor felosztást azonban több téren is finomítani lehet, ez jelenti a második szintet. Választhatunk az adott poszton belül több formációból, pl. söprögetős vagy anélküli játékot, és az egyes játékosok helyét is módosíthatjuk az alapverzióhoz képest. Emellett igen fontos hatása lehet a mérkőzés során, hogy az egyes játékosok-

Fociőrület

Minden sportszerető ember csak egy dologra tud gondolni ezekben a napokban: hamarosan foci VB! Annak ellenére, hogy a magyar válogatott nem jutott ki a világbajnokságra, a rajongók egy hónapi hideg élelemmel és egy tartalék TV-vel (nehogy bármit elmulasszanak) a szobájuk mélyén fogják tölteni a június 10. után következő négy hetet. A kiadók sem restek, igyekeznek meglovagolni a VB által keltett hullámokat, ezért szinte minden nagy cég kiad egy fociprogramot mostanában. Most ezekből szeretnénk ízelítőt adni, ezzel is megkönnyítve a választást a játékok közül.

Adidas Power Soccer '98

Psygnosis

Kevesen tudják, de az Adidas Power Soccer már a harmadik lesz az Adidas által szponzorált fociprogramok sorában. Az első még jó 10 évvel ezelőtt jelent meg Spectrumra és C64-re, az Ocean gondozásában.





A következőre várni kellett pár évet, az Adidas Predator focicsuka premierjével együtt jelent meg és elég mérsékelt sikert aratott. Ez annak is köszönhető volt, hogy aki rájött a „titkos Predator lövésre", az verhetetlen volt, hiszen a kapus nem tudta azt kivédeni. Az új résszel remélhetőleg nem lesznek ilyen problémák. A játékosok felugranak, fejelnek, gyorsítanak, ollóznak (!) és

nak milyen agresszivitást és mekkora mozgásteret engedünk. Amint látható, a csapat szintjétől haladtunk lefele a játékosok felé – legalul található meg az emberfogás, melynek segítségével kijelölhetjük az ellenfél legnagyobb bajkeverőit, és ezekre külön embert állíthatunk, aki hathatósan odafigyel, és megpróbálja kikapcsolni őket a játékból. A horvát-német találkozón Jürgen Klinsmannra állítottam rá egy embert, aki ezután szinte eltűnt a pályáról, komoly veszélyt már nem jelentett. A taktika harmadik szintjét a játék közben gombnyomással direktben elérhető taktikák jelentik. Megfelelő gomb megnyomására ugyanis aktiválható a szélsők felfutása, az egész pályás letámadás, vagy a lestaktika.

Az eddigi mérkőzéseken egyébként azt tapasztaltam, hogy meg kell próbálni gyors passzokkal kijátszani a szélekre a labdát, és ott felfutni egy szélsővel, mert akkor széthúzható az ellenfél védelme, és a középen felszabaduló játékosainknak bepasszolva, vagy beívelve a labdát komoly veszély teremthető. A programban a kapusok igen érzékenyek a szögletekre, így az is egy érdekes taktika lehet, hogy megpróbálunk szögletet kicsikarni, majd azt a rövid sarokhoz ívelve a kapus kicselezése után próbálunk meg gólt lőni az ötösről. A nálunk erősebb ellenfelek ellen nem szabad középpályán kísérletezni, hanem fel kell állítani egy betonkemény védelmet és egy erős támadósort, a labdát pedig egyszerűen át kell ívelni az ellenfél középpályás-során.

A csapatok erősségét elég jól eltalálták a programban. A VB nagy esélyesei eddigi szereplésüknek megfelelően játszanak a World Cup-ban is, és egy kisebb játékerőt képviselő együttesnek igen jól ki kell jöjjön egy komolyabb ellenfél elleni mérkőzésen a lépés ahhoz, hogy döntetlent érjen el, vagy akár nyerjen. Persze előfordulhat azért ilyen, hisz a labda gömbölyű... A jobb csapatok több helyzetet tudnak kidolgozni, többet birtokolják a labdát, de ha pechjük van, akkor akár több kapufát is lőnek, és egy potyagóllal meg lehet lepni őket. Az eddig játszott mérkőzések alapján a legerősebbnek a brazilok, németek, spanyolok(!) és románok(?) tűntek, de a program statisztikái változnak a mutatott teljesítményünk alapján, ezt pedig leginkább három dolog befolyásolja: mennyit birtokoljuk a labdát az ellenfél kapuja előtt, a kapura lövéseink száma és a lőtt góljaink. Amit még itt ki szeretnék emelni, hogy a kapusok tudását igencsak feljavították, így most már nem ejtenek be minden második lövést a kapuba, sőt...

A játék grafikája alapvetően nem tér el a Road to the World Cup-ban megszokottól, de azért még tudtak egy kicsit finomítani rajta. Bárki látta a játékot, legyen számítógép-rajongó vagy laikus, mindenki el volt ájulva a képernyőn látottaktól. A prog-





Ámulatbaejtően élethű emberi megnyilvánulások







Hála a motion capture technikának, úgy érzi magát az ember, mintha a tv előtt ülne.



egyéb speciális mozgásokra is képesek. Beállíthatjuk, hogy mennyire legyen a bíró elnéző a szabálytalankodókkal szemben, így kipróbálhatjuk milyen a tiszta küzdelem, vagy akár a kemény, sőt, alattomos játék. Ötféle kameranézetből választhatunk, mindegyiken nyomon követhetjük egy „radaron" a saját és az ellenfél játékosainak helyezkedését, 2 vagy 3 dimenzióban is. Természetesen bármelyik akciót visszanézhetjük, még a stadion kivetítőjén keresztül is! Az öt legerősebb európai nemzeti bajnokságban bizonyíthatjuk rátermettségünket (angol, német, olasz, spanyol, francia), és a nemzetközi porondra is kiléphetünk, olyan nemzeti válogatottakkal, mint pl. Brazília, Japán vagy az Egyesült Államok. A játék nagy hátránya lehet a vetélytársakkal szemben, hogy nem a VB körül forog, egyszerűen csak a világbajnokság idejére időzítették a megjelenést, ami június 8.

World Cup '98

Electronic Arts

Már megszokhattuk, hogy a Electronic Arts programjai mindig a legjobbak között vannak, legyen szó kosárlabdáról, jégkorongról, vagy akár a fociról. A cég valószínűleg jó lóra tett, amikor megszerezte a FIFA-tól a világbajnokság exkluzív jogait. A készítők a jól ismert FIFA sorozat alkotói és azon igyekeznek, hogy minél jobban megpróbálják az világbajnokság hangulatát a számítógépünkre is átültetni. Mind a 10 eredeti stadion és a 24 csapat belekerült a programba. A *real-time* közvetítés sem maradhat ki a játékból, ezt azonban nem kisebb nevek végzik mint a '86-os VB gólkirálya, Gary Lineker és a szintén sokszoros angol válogatott Chris Waddle. Nem csak az idei, hanem régebbi klasszikus VB döntőket játszhatunk végig a programmal, beleértve a számunkra legemlékezetesebb és legfájóbb 1954-est is. A játékosok mozgása a *motion capture* techikának köszönhetően igen élethű, a készítők másmás játékosokat használtak a csatárok, a középpályások, a hátvédek és a kapusok mozgásának modellezéséhez. A multiplayerről néhány szó: hálózatban akár nyolcan is játszhatunk egy csapatban (!). A program megjelenési dátuma május 22.









Seaman (az angol kapus) indul, hogy szembenézzen az első 11-essel.



ram mind a nyolc VB-helyszínül szolgáló stadiont tartalmazza egy az egyben lemodellezve azokat. A jellegzetességeik jól felismerhetők, és természetesen a teltház mellett még Footix zászlókkal, FIFA logókkal és a szponzorok transzparenseivel is felvértezték őket. A nézőtér perspektivikus ábrázolása szinte tökéletes, a lelátók a pálya köré tornyosulnak, modern arénát kialakítva abból. A gyep az időjárásnak és a napszaknak megfelelően számos színárnyalatot vehet fel. Ha napos idő van, és száraz a fű, akkor néhány helyen láthatóan ki is kopnak a gyeptéglák, ezzel némi barnás árnyalatot hozva a zöld tömegbe. Az esti mérkőzéseken reflektorok világítják meg a játékteret, melyek érdekes fényszóródást és árnyékok egész sorát keltik. A különböző időjárási elemek is megjelennek a programban: szikrázó napsütés, köd, eső más és más fényviszonyokat teremt a stadionban, melyet befolyásolnak természetesen a stadion építményei is. Kritika csak a lelátókon ülő nézők kidolgozását érheti – ezek még mindig kissé laposak. Általában a nézőtér fele az egyik csapat szurkolóié, míg a maradék helyeken a másik válogatottat kísérő nézők foglalnak helyet – ez a nézőtér színéből érzékelhető. A textúrákat nem bump-olták , és nem is animálták, így az az ember érzése, hogy tomboló százezres tömeg helyett színes téglalapoknak játszik, de igazából nincs ideje ezzel foglalkozni.

A programban számos kameranézet közül választhatunk, mint eddig is, és szinte bármelyikből jól játszható a program. A pozitív meglepetést viszont a játék szünetelben használt kameramozgások okozzák. A TV-s közvetítéseknél megszokott ráközelítések, játékosra zoom-olások, különféle forgások és scoll-ok mind felhasználásra kerültek a játékban, így az ember egy valódi mérkőzés közepén érzi magát.

A játékosok animációja már a Road to the World Cup-ban is lenyűgöző volt, de most még sikerült egy kicsit csavarni rajta, mégpedig az újabb köztes mozdulatok és extrák beillesztésével gazdagították az eddig is szinte teljesnek érzett mozdulatkört. Új ünneplések kerültek be a programba, melyek nagy része már nem szóló mozdulat, hanem több játékos együttes, összehangolt mozgása. Példa lehet erre, mikor két játékos a levegőbe ugorva tapsol, a „kicsi a rakás" stb... A negatív érzelmeket is beépítették a fejlesztők az animáció-körbe, pl. gól esetén a szenvedő fél tagjai veszekednek a kapussal, elkeseredetten ballagnak, vagy éppen a lapot kiosztó bíróval veszekedő, mutogató játékos esete is felhozható itt. Újdonságnak számítanak a két csapat játékosainak interakciói, mint pl. amikor levonuláskor beszélgetnek egymással az ellenfelek. A VB sajátos ceremóniái egy az egyben bekerültek a játékba. A mérkőzések körítését szerencsére nem felejtették ki a készítők: először egymás mellett felvonulnak a csapatok, felállnak középen, himnuszok következnek szívre tett kézzel végighallgatva, mindeközben ideges melegítés, rugózások,

Fociőrület

World League Soccer

Eidos Interactive

Az Eidos a WLS-sel egy olyan fociprogramot szeretne nyújtani a játékosoknak, amely minden részletében átkonfigurálható, és a felhasználók saját szájízük szerint állíthassanak be mindent. A programban 190 csapatot irányíthatunk 10 különböző bajnokságban. A grafika természetesen a *motion capture* technológiával készült, a készítőknek nem kisebb nevet, mint Les Ferdinand-ot sikerült megnyerniük, hogy bemutassa a mozdulatokat. A pályán lévő focisták felső-



teste és arca mindig a labda irányába fog nézni, a játékos ebből fogja tudni, hogy merre is induljon. Azoknak akiknek az eddigi fociprogramok sebessége nem felelt meg, azok bizonyára örömmel fogadják, hogy a WLS-ben állítható lesz a játék gyorsasága. A készítők a mesterséges intelligenciát is sokat fejlesztették, elmondásuk szerint a számítógép irányította játékosok nem fognak hibázni, kivéve természetesen a gyengébb csapatokban. A játékosoknak a mérkőzés előtt taktikai utasításokat adhatunk, ennek megfelelően igyekeznek viselkedni, ha éppen nem mi irányítjuk őket. A lefújt leseket vonalból nézhetjük vissza, így ki fog derülni, hogy







majd felállnak a csapatok a kezdéshez és megindul a küzdelem. Az efféle tornák rendszeres velejárója az egymással a meghosszabbított játékidő alatt sem bíró csapatok között lejátszódó tizenegyes-párbaj. Ezt szintén igen érzékletesen, minden apró részletében hitelesen sikerült átültetni a programba – az izgalmak ilyenkor a tetőfokra hágnak. A játékosok idegesen melegítenek a középvonal mentén két csoportot alkotva, majd megkezdődik a ceremónia, a haláltánc. A kiválasztottak a kapuhoz járulnak, lőnek, védenek, ünnepelnek vagy szomorúan elvonulnak, és társaik reakciói is tükrözik érzelmeiket! A VB-t megnyerve sem maradunk jutalom nélkül, végignézhetjük a csapat önfeledt ünneplését és a kupa átvételét is. A játékosok mozdulatai már eddig is szinte tökéletesek voltak, így azokon nem sokat változtattak, viszont annál többet finomítottak a mezeken. Az egyes csapatok mezein felismerhetők a gyártó cégek logói, a nemzeti jelek, és a mintázat. A mezek a szélben és mozgás közben gyűrődnek, és sáros talajon koszolódnak egy nagyobb esés hatására. A játékosok arcai egy csapaton belül általában hasonlóak, de a sztárok egyedi



kinézetet (hajat és arcot) kaptak, így felismerhetők. Nekik vannak speciális mozdulataik is, pl. ollóznak, vagy extra cseleket tudnak. A most már nagyon sok féle mozdulatot tartalmazó adatbázis miatt szinte sosem látunk egy mozdulatot kétszer egymás után, és a rengeteg köztes mozdulattal kiegészítve teljesen folyamatos az animáció – élnek a játékosok a képernyőn.

A játék hangjai a korábbi változatokhoz képest tovább gazdagodtak. A mérkőzések kezdetén felvonulnak a csapatok, és elhangzanak a himnuszok, mely egy apróságnak tűnhet, de nagyon sokat dob a hangulaton. A játék során hallható hangeffektusok színvonalával eddig sem volt gond, de ezek nemigen változtak a World Cupban az előző részekhez képest. Amit viszont teljesen átdolgoztak, az a szurkolók morajlása – a két pályán levő csapatot elkísérő nézők tömegesen kántálják országuk nevét („Itália, itália!"), zenélnek (pl. a brazilok latinos együttesei) vagy egy-egy sztárjuk nevét ordibálják a stadion hangterébe (pl. a németek időnként Klinsmann-kórusban törnek fel). A meccseket kísérő hangorkán most már nem az eddig megszokott semleges hangzavar, hanem egyedi, és a mérkőzés állásától is függő élethű szurkolássá áll össze. A kommentár sajnos már nem sikerült ilyen kiválóan – egy játékos és egy sportriporter kíséri végig megjegyzésekkel a meccseket, de viszonylag kevés mondatot adtak szájukba, így rendszeresek az ismétlődések. Az Actua Soccer 2-ben az aktuális mérkőzéssel, és a részvevő csapatokkal kapcsolatos statisztikákból, illetve az időjárás állása alapján egy elég hosszú monológot állítottak össze a mérkőzések elejére, mely a World Cupban is helyet kaphatott volna, és színezhette volna a kommentárt. A játékkal kapcsolatban elhangzó megjegyzések egy-egy eseményről szólnak, azokat minősítik vagy jelzik, nem kötik össze őket, így kissé tördelt és monoton az egész. Nem rossz, csak lehetne jobb is.

A program körítése a megszokott igényes EA Sports design-t hozza: kellemes techno zene kíséretében léphetünk pontról pontra az egyes menükben, melyek mind kisebb animációkat tartalmaznak. A VB minden mérkőzése előtt egy kisebb animációt nézhetünk végig, mely a helyszínt is-

ténylegigaza volt-e a bírónak. A játék támogatni fogja a 3D gyorsítókártyákat és a készítők szerint 30 fps-sel fog futni. A program május végén jelenik meg.

Sensible World Cup '98

GT Interactive

A Sensible Soccer is egy tekintélyes múltra visszatekintő sorozat. A világbajnokságra időzített darab nem sokban különbözik az Amigán sikert aratott változattól. A játékot teljesen felülről látjuk, csak a visszajátszásokat nézhetjük meg 3D-ben. Az irányítási rendszer is maradt a régi, nincsenek külön gombok a speciális mozdulatokra mint pl. a sarkalás vagy a gyorsítás. Ennek ellenére a program biztos sikeres lesz, hiszen nagy elődje is a jó játszhatóságáról volt híres. A játék május 15-én jelenik meg.





FIFA Soccer történet

Az EA Sports FIFA Soccer sorozata az NHL Hockey-val egyidőben kezdte pályafutását PC-n 1995-ben, és végig nyomon követhetők a közös fejlesztési irányok. Az első FIFA Soccer még izometrikus 3D perspektívából mutatta a játékot, és sprite-okat irányíthattunk a pályán. Az NHL Hockey-val ellentétben nem igazán sikerült „elkapniuk" a foci logikáját. Egy viszonylag szép fociprogram volt, mit tagadjuk: borzalmas játszhatósággal, mely szinte a labdával való vagdalkozásra szorítkozott.

Az 1996-os évvel együtt megérkezett a FIFA Soccer 96. Itt debütált a 3D grafika, de még mindig sprite-játékosok szaladgáltak a pályán. Bár javult valamelyest a játszhatóság, de a gyengécske ütközéslekérdezés, és a taktikai rész kiforratlansága miatt a program nem okozott nagy felfordulást a focis játékok között. A Sensible Soccer még mindig tartotta első helyét jó játszhatósága miatt, míg az Actua Soccer mindenkit elkápráztatott valódi 3D grafikájával és játékosaival.

A váltást az 1997-es év és a Fifa Soccer 97 hozta a sorozat életében. Vektoros, textúrázott játékosok, motion capture eljárással leképezett mozgás, és jelentősen feljavított gépi intelligencia voltak az alapvető újítások, melyek a programot egy húzással a középmezőnyből a legjobbak közé emelték.

A FIFA Soccer: Road to the World Cup a FIFA Soccer 97-ben használt technikán finomított, és a VB selejtezősorozatát játszhattuk végig benne, az egyéb bajnokságok mellett. És így jutunk el a legújabb részhez, a World Cup 98-hoz, mely a VB hivatalos licenszét megkapott játék, és jelenleg messze a legjobb fociprogram számítógépen.





Klinsmann góljának örül...



Brazil középkezdés

merteti meg velünk, és közben ráhangol minket a mérkőzésre. Az egyes fázisok, csoportmérkőzések befejezése után szintén speciális animációkkal lepnek meg minket, minden eseményt igyekeznek megfelelő mozival kísérni. A készítők szerettek volna egy nagyon grandiózus játékot készíteni a VB-re, ezért rakták be extrának a korábbi VB-döntők újrajátszásának lehetőségét, mely akkor aktiválható, ha megnyertük a világbajnoki döntőt.

A „Régi Idők Focija" üzemmód egy zseniális ötlet a készítőktől, és a kivitelezés is az ötlet eredetiségéhez méltó. A játékosok mezei és hajviselete mindegyik döntő esetében tükrözik a kor divatját. Az ötvenes években még hosszú klottgatyában játszanak a fiúk, míg a hetvenes évek lenőtt hajú sztárjai is jól felismerhetők. A négyévente megrendezett VB-döntőkön résztvevő csapatok mérkőzéseit újrajátszva megismerhetjük az adott korszak sztárjait, és összességében a világ labdarúgásának összes nagy csapatát és sztárját életre kelthetjük: Pelé, Puskás, Beckenbauer, Rossi és a többiek, illetve az Aranycsapattól kezdve a nagy német, angol, brazil, argentin vagy olasz válogatottak, mind személyes ismerőseinkké válnak ebben az interaktív focitörténeti tárlatban. A legkorábbi mérkőzések a technika akkori állásának megfelelően még fekete-fehérben jelennek meg a képernyőn, és olyan apróságokra is odafigyeltek a fejlesztésnél, hogy a csapatok a mérkőzés előtt felálljanak az akkoriban divatos kétsoros fotózásra.

A Fifa Soccer World Cup az eddigi legjobb fociprogram, amivel valaha játszottam. Egyszerűen minden együtt adott, hogy teljesen élethűen felelevenítsük az 1998 évi világbajnokság mérkőzéssorozatát. A körítés rendkívül profi módon teremti meg az alaphangulatot a játékhoz, animációkkal mindig mozgásban tartva a játékost. A mérkőzések teljes ceremóniájukkal együtt bekerültek a programba, ami nem egy felesleges látványelem, hanem a játék alapvető részévé válik, személyiséget ad a mérkőzéseknek. A program a korábbi látványos akciójáték-korszakot maga mögött hagyva valódi taktikázást és jól szervezett csapatjátékot követel meg a játékostól, melyhez minden szükséges segítséget és segédeszközt megadtak a készítők a játékosnak a rendkívül intuitív irányítással. A grafikai kivitelezés első osztályú, a játékosok szinte lelépnek a képernyőről, ezerféle valósághű mozdulatot tesznek, és nemcsak a labdával foglalkoznak, hanem érzelmeiket is kifejezésre juttatják rendszeresen. A közönség együtt él a játékkal, a riporterekkel együtt „kommentál-

Fociőrület

Super Match Soccer

Acclaim

Sokunk első számítógépes foci-élménye a *Match Day* c. játék volt. A program alkotója Jon Ritman, aki mostani játékát is Match Day-nek szerette volna elnevezni, de ennek jogi akadályai voltak. Beszéljen most ő pár szót a készülő programról, ami végül a Super Match Soccer nevet kapta:

„Gyermekkoromban sem szerettem a focit, de felnőttként sem tudtam végignézni egy meccset a tévében. Amikor befejeztem a *Match Day*-t, akkor jöttem rá, hogy mennyire intelligens játék a labdarúgás. A



taktika és a játékelemek változtatásával szinte végtelen számú variációja van. Ez az amit szeretnék elérni a SMS-ben. A többi focis játék ahhoz igyekszik egyre jobban hasonlítani, amit a tévében látunk és a játszhatósággal keveset törődnek. Mi a játék igazi fanatikusait szeretnénk kiszolgálni, azokat, akiknek tetszett a pl. a Sensible Soccer. A program kezelését bárki könnyedén elsajátíthatja, de igazán profi csak akkor lesz, ha több hétig gyakorol. A játék bonyolultságára jellemző, hogy csak rúgásfajtából 144 különféle lesz."

A várható megjelenés április végén – május elején lesz.



Az angol öröm



A chilei öröm

ja" azt a maga módján, kissé nagyobb hangerővel. Az sem elhanyagolható, hogy végre van kinek szurkolni: két teljes értékű együttes küzd egymással, melyek közötti mérkőzés kimenetelét csapatjátékuk alakulása dönti el. A kamera mögött mintha valós operatőrök ülnének, olyan érzékenyen és élethűen követik a pályán zajló eseményeket. A World Cup-ban szinte minden első osztályú, melyekhez csak a kommentár és a nézők megjelenítése nem tudott felnőni, de



és a dicsőséges horvát győzelem



ezek elhanyagolható apróságok, és érdemben nem befolyásolják az összképet. Elkészült végre az a fociprogram, mely egyesíti a jó játszhatóságot a kiváló és élethű látvánnyal és hanggal, és mindezek mellett még első ízben a labdarúgás igen gazdag taktikai részét is megjeleníti a mérkőzések hátterében.

Charlie

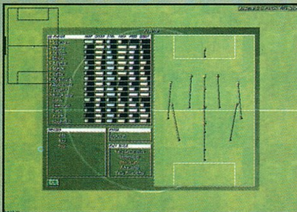
Értékelés 93

Electronic Arts
Hardverigény: közepes
Extrák: Direct3D, multiplayer
Demo a ZED 1998/6. CD-n

Total Soccer

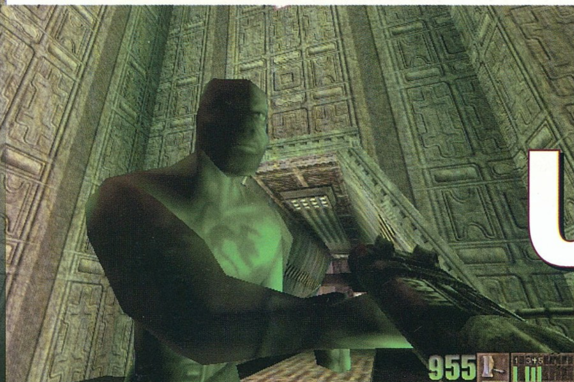
Live Media

A Total Soccerben az angol első osztály, a Premier Liga csapataival játszhatunk. Minden gárdában természetesen az eredeti nevükön szerepelnek a játékosok, akiknek hat különböző tulajdonsága van. Ezek a tulajdonságok határozzák meg a játékos képességeit. A játék irányítása az „egyszerű, de nagyszerű" elvet követi, külön passzolás és lövés gombot használ. Minden speciális mozdulatot (fejelés, sarkalás, becsúszás) ezzel a két gombbal lehet elérni. A játék felülnézeti, 3Dfx támogatással, akár 800×600, vagy 1024×768-as felbontásban. A készítők





szerint a frame rate 30 és 60 között fog mozogni, a gépünktől függően. A játék június elején jelenik meg, addig is egy játszható demót találhattok a mostani CD-mellékletünkön.



GT Interactive

Unreal

EXKLUZÍV

Az „egyes szám első személyben" játszódó lövöldözős játékok képzeletbeli trónját mindig is az id Software uralta. Ezt a hegemóniát csak egyszer sikerült egy programnak – a Duke Nukem 3D-nek – megtörnie. A Doom első és második része után a Quake, majd a Quake 2 biztosította az akcióra éhes játékosoknak a kellő mennyiségű adrenalint. Az Epic Megagames és a GT most szeretné a jelenlegi királyt, a Quake 2-t letaszítani a csúcsról. A trónkövetelő neve: Unreal. Kevesen tudják, de a játék fejlesztését már három és fél évvel ezelőtt elkezdték.



A SZTORI

Életfogytiglani kényszermunkára ítéltek egy távoli bolygón. A börtönhajó, amely téged is szállított, kényszerleszállást végez egy ismeretlen planétán. Amikor magadhoz térsz, meglepve tapasztalod, hogy a hajó majdnem teljesen megsemmisült, a személyzet tagjai halottak, itt a remek lehetőség a szökésre. A játék egy kicsit lazán kezdődik (legalábbis az akciójátékok íratlan szabályaihoz képest), nincsen fegyverünk, és nincsen megölésre váró ellenség sem. De hogy nincs minden rendben, az hamar kiderül, mert a háttérből és a bezárt ajtók mögül az éppen kínvallatást szenvedő legénység jajkiáltásai hallatszanak. Az első szint végén kezünkbe kaparintjuk első fegyverünket és végre(?) kapcsolatba kerülünk az ellenséggel is. A kapcsolat azonban nem éppen szokványos, a lény – aki egyébként a Skaarj névre hallgat – inkább felveszi a nyúlcipőt és menekülésre fogja a dolgot. Megpróbálhatjuk utolérni, de mivel gyorsan halad, ez úgysem fog sikerülni. Használjuk ki inkább a nyugalmat, a csendet, némi lőszer és elsősegélycsomag gyűjtésével próbáljunk meg egy kis bátorságot szerezni az előttünk álló 25 pályához. A Quake 2-höz hasonlóan az első szint elég kicsi, de a későbbi pályák teljesítése akár több órába is telhet.



Craig Lafferty-vel beszélgettünk

A közeljövőben megjelenő játékok közül talán az Unreal körül van a legnagyobb felhajtás. Természetesen mi is kíváncsiak voltunk, hogy mi is lesz a teljes játékban, ezért is kérdeztük Craig Lafferty-t az Epic Megagames PR Manager-ét a programról. Craig 3 és fél éve dolgozik az Epic-nél és a One Must Fall 2097 óta minden játék megjelenésénél segédkezett.

ZED: Mi miatt készült el ilyen lassan az Unreal? Az a hatalmas felhajtás ami az utóbbi években a játék körül volt az segítette vagy inkább hátráltatta a munkátokat?

Criag: Az Unreal-t egészen egyszerűen azért tartott tovább elkészíteni a vártnál, mert rosszul becsültük fel, hogy mennyi időbe is telik egy ilyen 3D játékot/*engine*-t megcsinálni a semmiből. Sok olyan dolog került bele a játékba, ami még semmilyen más programban nem volt és ezeket a dolgokat ki is kellett próbálni, hogyan működnek. Volt egy olyan időszak, amikor a játék körül akkora volt a felhajtás, hogy az már a munka rovására is ment, az emberek nem hitték el, hogy a játék fel tud nőni az elvárásokhoz. Hogyha ezek az emberek majd megnézik a végeredményt, akkor azt hiszem látni fogják, hogy megérte ennyit várni a játékra.

ZED: Hogy érzed, mekkora sikere lesz az Unrealnek a Quake 2 mellett?

Craig: Szerintem a Quake 2-nek nem lesz hatása az Unrealre. Véleményem szerint ugyanakkora lenne az Unreal sikere akkor is, ha a Quake 2 még nem jelent volna meg. Szerencsére az Unreallel bebizonyítjuk, hogy kétféle módon is lehet 3D játék-enginet készíteni és azt remélem, hogy a jövőben a cégek egy könnyen kezelhető szint-szerkesztővel fogják kiadni a programjaikat.

ZED: Mit csinált a csapat az utóbbi 9 hónapban?

Craig: Steve Polge a lények mesterséges intelligenciáját emelte új szintre, ezalatt Tim Sweeney a fő-engine-t programozta és sok újítást készített a játékhoz és a szerkesztőhöz is. Akár hiszed, akár nem a szerkeszto egyre jobb lesz. Mivel a játék kódja már elkészült a szint-tervezok és a csapat többi tagja az utolsó simításokat végzi a játékon, hogy az minél előbb a játékosok kezébe kerülhessen!

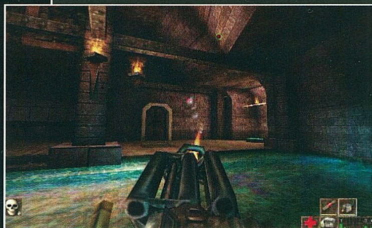
ZED: Nem is olyan rég, a Duke Nukem engine-je néhány érdekes effektet és újítást hozott, úgy érzed, hogy jóval továbbléptetek ezen?

Craig: Igen, azt hiszem messze magunk mögött hagytuk a Duke-engine-t. Az Unreal egy teljesen 3D játék, amelynek olyan tulajdoságai vannak, amelyek semmilyen forgalomban lévő játékban nem szerepelnek.

ZED: Lesz Duke stílusú humor az Unreal-ben?

Craig: Nem. A Duke poénkodás jól muködött abban a játékban, de úgy éreztük, hogy az a stílus nem igazán illene bele az Unreal világágába. Ezt természetesen nem azt jelenti, hogy nem lesz humor az Unrealben.


A végső esélyünk, hogy a fegyverünk hatása nagyobb legyen a Kraal lendületénél


A Flak Cannon megtette a magáét



AZ ELLENSÉGEK

Aki a Doom-Quake vonalon nevelkedett, az most igazán felkötheti az alsóneműt. Hard fokozaton még az alap-ellenfelek legyilkolása is megizzasztja a játékost. Az ellenségek elugranak, leguggolnak a lövések elől, lerohannak a lépcsőn, oszlopok mögé bebújva, fedezékből (!) viszonozzák a tüzet, ezzel is megkeserítve az életünket. A szörnyeket igazi mesterséges intelligenciával sikerült felruházni, azt a jelenetet sokáig nem fogom elfelejteni, mikor az egyik szörnyeteggel harcoltam, és az egyszer csak fejvesztve elrohant. Amikor tanácstalanul nézegettem, hogy mi is történt, hirtelen felbukkant a hátam mögött és tüzet nyitott rám. Kiderült, hogy a kis „aranyos" egy folyosón megkerülte a szobát, ahol csatáztunk, hogy meglephessen hátulról.

A FEGYVERZET

A fegyverek, amelyek messze nem tűnnek annyira erősnek mint a Quake 2-ben lévők, elég változatossak és érdekesek ahhoz, hogy mindenkinek az igényeit kielégítsék. A játék nagyon szimpatikus vonása, hogy minden fegyvernek kétfajta tüzelési módja van, ezzel érdekes „kombókat" lehet elérni. Ilyen az, amikor az *eightball*-lal (amely egy rakéta- és egy gránátvető keresztezése), multiplayer módban a lépcső alján álló szerencsétlent gránátokkal dobáljuk meg, majd amikor már nem tudja, hogy merre ugorjon, akkor a fegyver másik tüzelési módjával megsorozzuk egy adag rakétával. Az eightball egyébként az egyetlen fegyver amely *rocketjump*-olásra is alkalmas. Ha a célkeresztet pár másodpercig az ellenségen tartjuk, akkor a rakéta *„rá-lockol"* a szörnyetegre, az futhat bárhová, a találat biztos.

A fegyvereken látszik, hogy a készítők nagyon vigyáztak arra, hogy egyetlen egy

Ellenségek

Nali: Barátságos négykezű bennszülöttek. Istenként tisztelnek minket.
Skaarj: Az alap-ellenség, rakétapisztollyal felszerelve.
Kraal: A Skaarjok társai, kicsit keményebbek.
Mercenary: Ezek az egyedek közepesen kemények és lőnek mindenre, ami mozog.
Manta: Idegesítő kis repülő dögök. Általában a barlangok plafonján lógnak és onnan lőnek ránk.
Gassius: Egy sokszemű lény, aki életünk megkeserítése végett még repülni is tud.
Brute: Óriási, de szerencsére elég gyenge szörnyeteg.
Warlord: Kemény, jól felpáncélozott és felfegyverzett szörny. Néhánynak szárnyai is vannak.
Slith: Egy hüllőszerű állat, akivel általában a vízben találkozhatunk.
Titan: Egy borzasztó erős, kőhajigáló lény. Messze elkerülendő! (Ez sajnos úgysem fog sikerülni, mert elég ragaszkodó fajta.)



Úgy tűnik, megzavartuk a szertartást...

ZED: Milyen előnyöket jelentenek nektek az új 3D kártyák, milyen gyorsítót javasolsz és lesz-e a játéknak Direct 3D verziója?

Craig: Biztos, hogy lesz Direct 3D támogatás a játékban, de arról még nem született döntés, hogy ez a végleges programban lesz-e, vagy csak kicsivel az Unreal megjelenése után lesz hozzáférhető. A Power VR és a Voodoo chipeket támogatni fogja a játék, a Voodoo 2-es kártyák szerencsés tulajdonosai pedig örülhetnek, mert ennek a chip-nek a támogatása is benne lesz a programban.

ZED: Mi az, ami igazán meg fogja ragadni a játékosokat az Unreal-ben (pl. fegyverek, mozgás, kinézet), melyik részére fordítottátok a legtöbb figyelmet?

Craig: A program egész hangulata azt fogja sugallni a játékosnak, hogy o a történet szereploje, hogy az adott hely valóságban is létezeik, annak elenére, hogy ő még nem járt ott. Ehhez kapcsolódnak a különleges fegyverek melyeknek kétfajta tüzelési módjuk van, a Steve Polge által (a Quake-s reaper-bot alkotója) által készített nagyon fejlett mesterséges intelligencia. Mivel ez az intelligencia tényleg fejlett és nem csak előre letárolt parancsokból áll, minden játék egy kicsit különbözni fog a másiktól, attól függően, hogy miként reagálnak a szörnyek a játékos cselekedeteire. A játékkörnyezet folyamatosan változik, ahogy a játékos halad a világban a lezuhant űrhajótól, a bányákon és a gyárakon keresztül és tovább. Ez a változatosság azt eredményezi, hogy a játékos nem fogja tudni, mi fog rá várni a következő sarok mögött.

ZED: Lesz-e a játéknak shareware verziója? Jelent-e még ez a piac számotokra valamit?

Craig: Biztos, hogy az Unreal-nek lesz shareware verziója. A shareware játékok piaca még mindig nagyon sokat jelent az Epic-nek. A shareware verzió egyébként a teljes játék megjelenése elott pár héttel már hozzáférheto lesz az interneten.

ZED: Az Unreal az ihletet egyértelműen a Doom, Hexen stb. játékokból meríti. Nehéz új ötleteket kitalálni ennyi remek játék után?

Craig: Meglepően könnyű. Mindenki, aki az Unrealen dolgozik vagy itt van az Epic-nél azok megszállott 3D akció-játékosok, így mindig új és új ötletek jutnak az eszünkbe, amelyeket mi másképpen oldanánk meg saját 3D programunkban. Most itt a lehetoségünk, hogy ezekbol az ötletetbol egy teljes egészet rakjunk össze.

ZED: Mennyire fontosak a rejtvények a játékban? Tudnál némi felvilágosítást adni róluk?

Craig: A rejtvények bele lettek olvasztva a játékba, így a játékosnak nem lesz az az érzése, hogy nem csinál mást, csak kulcs/ajtó fejtöroket old meg. Például, lesz egy átjáró, amit egy erotér véd majd. A játékosnak meg kell találnia az erotér energiaforrását, hogy hatástalanítsa azt. De mialatt ezt az energiaforrást keresi, igen nagy lesz az esélye, hogy olyan területre téved, ahol még nem járt és a figyelme elkalandozik. Később amikor megtalálja az energiaforrást, akkor jut eszébe: „aha, ez hatástalanítja az erőteret, ami miatt nem tudtam továbbmenni." Amennyire csak lehetséges, a szint-tervezők „beledolgozták" a rejtvényeket a környezetbe, tehát nem lesznek „vörös kulcs - vörös ajtó" feladványok.

ZED: Mennyire lesz lineáris a játék a feladatok szempontjából?

Craig: Lesznek olyan feladatok amelyeknek a megoldása szükséges ahhoz, hogy továbbjuthass, de az ido legnagyabb részét úgyis egyéb dolgokkal és a felfedezéssel fogod tölteni, amíg arra keresed a választ, hogy miként juthatsz tovább. Az Unreal inkább egy nagy kaland (aminek a célja az, hogy elmenekülj a bolygóról), mint küldetések és rejtvények sorozata.

ZED: Milyen nagy a játéktér a többi programhoz viszonyítva? Hányfajta falkészlet, szörny és karakter lesz benne?

Fegyverek

Dispersion Pistol: az első szinten található fegyver, végtelen számú lőszerrel. Bizonyos idő múlva lemerül, ekkor meg kell várnunk, amíg egy kicsit feltöltődik.

ASMD Taser: elektromos impulzusokat használó fegyver. Kétfajta lövedéket tud kilőni, ha a kissebbel sikerül eltalánunk a nagyobbat, akkor jutalmunk egy mega-pusztító robbanás, amely körülöttünk mindent elpusztít.

Eightball Launcher: rakétákat vagy gránátokat lő ki. A tűzgomb nyomvatartásával arányos mennyiségű lőszer távozik belőle egy lövés alkalmával (maximum 6 db)

Flak Cannon: a Quake nailgunjához nagyon hasonló fegyver, amellyel fémtűket vagy apró rakétákat tudunk kilőni. Igen kellemes műszer!

Razor Jack: robbanólövedékeket lő ki, amelyek fejen dupla sebzést okoznak. Ha ezzel találunk telibe valakit, akkor az nem ritkán „elveszti a fejét".

Bio-Rifle: zöld „szmötyit" lő ki, amely ráragad a falra és ha valaki elmegy mellette, akkor az arcába robban. Igazán eredeti fegyver.

Hunting Rifle: nagyon pontos és erős fegyver. Ha van rá időnk, akkor a másodlagos lövési mód segítségével jóval pontosabban célozhatunk vele.

Mini-Gun: az ilyen típusú játékokból kihagyhatatlan sorozatlövő fegyverek helyi képviselője.

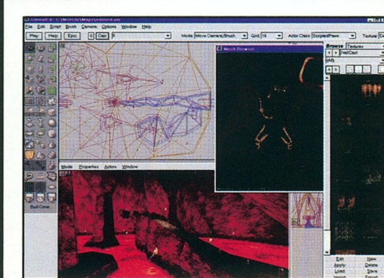
Automag: egy kis kézipisztoly, aminek másodlagos lövési módját mindenkinek látnia kell!

se hasonlítson – még távolról sem – a Quake 2 gyilkoló eszközeire.

A KIDOLGOZÁS

A játék elindítása és a kezdeti, vár körüli repkedős animációtól a szkeptikus versenyzők is az asztal alatt kezdik el keresgetni az állukat. Azt is mindeni előtt bátran kijelentem, hogy kinézetében az Unreal annyival hagyja maga mögött az egyébként gyönyörű Quake 2-t, mint ahogy anno a Quake tette ezt a Doommal. Az engine tudására jellemző, hogy még a megjelenés előtt 13 fejlesztő cég jelentette be, hogy készülő játékuk ezt fogja használni (ebbe egyébként John Romero is beletartozik, aki a Daikatana 2-t már ezzel a „motorral" szeretné futtatni). A mai divatnak megfelelően mindenhol színes fények és *lens flare*-ek várják a játékost, az eredmény egész egyszerűen lenyűgöző.

A szintek tervezése is igazi mestermű: gyönyörűek és változatosak. A teljesség igénye nélkül néhány helyszín: kastély, bánya, elhagyatott romok, egy felhőváros, vagy a lezuhant űrhajó. Az arányok megdöbbentőek, a szabadtéri helyszíneken az embernek az az érzése, hogy kilométerekre ellát, a szakadékokba lenézve pedig szinte beleszédülünk a látványba. Ha a Quake 2 szintjei nagyok voltak, akkor az Unrealé egyszerűen óriásiak. Az Epicnek nem csak térképek sorozatát sikerült összefűznie, hanem egy hangulatos világot építettek fel. Már az első szint – amely felfogható a játék intrójának is – teljesen magával ragadja a játékost hangulatával. Ez a hangulat a későbbiekben is megmarad, a játékosnak az az érzése, mintha ő is ott lenne a bolygón, ő menekülne a kivilágítatlan folyosón, ő pumpálná tele ólommal az agresszív szörnyetegeket. A készítők az apróságokra is figyeltek: lefelé nézve látjuk, hogy hősünk lélegzik, a fegyverekből kirepül a töltényhüvely, amely később is látszik a földön. Említést érdemel még a folyton változó felületek (láva, víz, tűz) megvalósítása, hiszen játékprogramokban most alkalmazták legelőször a fraktál-technológiát, amelynek köszönhetően még egészen közelről sem látszanak pixelesnek. Amikor először megláttam a lávát közelről, hosszú percekig csak ámultam és bámultam.



Csináld magad!

Akik úgy érzik, hogy jobb szinteket készítenének, mint a játék alkotói, azok előtt most itt a lehetőség. A programhoz azt a szerkesztőt mellékelték, amellyel ők a játék szintjeit tervezték! A bátrabbaknak azonban elárulom, hogy az Unreal fő szint-tervezője, Myscha egy pályát 4-5 napig készített a következő konfiguráción: PII-266, 196 Mb RAM és két 12 megás 3Dfx Voodoo 2...

Craig: A játéktér HATALMAS. Nem mondhatok konkrét adatokat, de a játékban több mint 20 szörny és sok olyan szint lesz, amelynek megoldása ÓRÁKAT fog igénybe venni. Emelett jónéhány nagyon nagy szabadtéri terület lesz amelyek teljesen új mélységet fognak adni a játéknak. Az egyjátékos szintek mellett a játékban több *deathmatch* pálya is lesz, amelyek mindeki összemérheti tudását a haverokkal vagy a „botokkal", amelyek igazán nagy kihívást jelentenek mindenki számára.

ZED: Menniyre fognak a szereplokkel kommunkiálni egymással?

Craig: A legtöbb játékban szereplő lény kommunikálni fog a többiekkel és együtt próbálnak majd megállítani téged. A játékos és a szörnyek között nem lesz verbális kommunkáció. Ez végül is egy akciójáték és nem akartuk a játékmenetet lelassítani és a terület méretét csökkenteni azzal, hogy még több beszédet és animációt rakjunk bele a programba. A legtöbb moziszerű lesz bele lesz építve az akcióba. Ezek egy másik programban az animációban lennének, de az Unreal-ben a játék részei lesznek!

ZED: Milyen lehetőségek lesznek a hálózatos játékra?

Craig: Az Unreal-ben teljes TCP/IP támogatás lesz és az a lehetoség is, hogy a saját szintedet hozzáfuzheted egy bárhol máshol lévő pályához az interneten. A játékosoknak gyakorlatilag meg lesz az a lehetoségük, hogy szerverrol szerverre üldözzék egymást.

ZED: Zene és hangeffektek – mennyire fognak ezek „együttélni" a játékban és a hangulathoz hozzájárulni?

Craig: Örülök, hogy feltetted ez a kérdést, mivel úgy érzem, hogy az Unreal zenéje a játék egyik legerosebb oldala. Nagyon sok akciójátéknál azt csinálják, hogy a CD fennmaradó helyére egyszerűen ránymonak valami adrenalin-pumpáló zenét, ami a háttérben szól. Mi a zenét úgy közelítettük meg, mint ahogy azt a filmekben szokás. Ahogy vándorolsz, a zene folyamatosan változik, mindig más és más hangulatot teremtve. Amikor egy veszélyesebb helyhez érsz, a zene megváltozik és arra figyelmeztet, hogy valami nem mindennapi fog történni. Amikor pedig harcba keveredsz valakivel, akkor zene pergobbé változik és követi a képernyon zajló akciót. Ugyanekkora figyelmet szenteltünk a hanghatásoknak, pl. tücskök, víz, az ellenségek hangjai, stb. A hangnak nagy szerepe van abban, hogy jobban bele tudd magadat élni egy játék világába.

ZED: Mi volt a legnehezebb az Unreal készítése közben? Mennyit változott az utóbbi 6 hónapban?

Craig: Valószínuleg a legnehehebb az volt, amikor az kellett mondani, hogy „oké, nincs több új ötlet" és az addig elkészített dolgokat minél fényesebbre csiszolni. Az Unreal engine-je annyi lehetoséget kínál, hogy igazán nehéz megállni az újabb dolgok kitalálását. A játék rengeteget változott az utóbbi 6 hónapban, mivel a különbözo részekbol (engine, animációk, zene és hanghatások) egy egészet kellett gyúrni. A csapat néhány tagja igazán elámult, amikor meglátták az egészet egyben és csak annyit tudtak mondani: „hű, ezt mi csináltuk!"

ZED: Köszönöm az interjút! ■



Természetesen nem(csak) a grafika a fontos, a játszhatóság jóval többet nyom a latban. Az Unreal az összes – 3D játékokban megszokott – kényelmi funkcióval rendelkezik. Ötfajta karakter közül válaszhatunk a játék elején. Beállíthatjuk, hogy a fegyver képét jobb, vagy bal oldalon, esetleg középen szeretnénk látni. Különféle célkeresztek használatára is lehetőségünk van, sőt a képernyőn található „műszerek" elhelyezkedését is magunk konfigurálhatjuk. Az irányítóbillentyűk természetesen átdefiniálhatók. A játékot a végletekig átszabhatjuk, a megfelelő menüpont segítségével a konfig file-ban is kotorászhatunk.

Elérkeztünk az egyik legkellemetlenebb kérdéshez: a játék sebességéhez. A tesztgép, amely a következő paraméterekkel rendelkezett: PII-266, 96 Mb RAM, Voodoo 2, nyilván elegendő volt a program zökkenőmentes futtatásához. A GT Interactive állítása szerint a játék minimális hardverigénye egy P133 16 Mb RAM-mal, de én őszintén szólva ennél jóval többet javasolok. Egy P233 MMX (az Unreal ugyanis a Quake 2-vel ellentétben kihasználja a MMX processzorokban rejlő extra lehetőségeket), 64 Mb RAM, valamint egy 3D gyorsítókártya lesz az, amivel már igazán élvezetes a játék. Az engine beépített szoftver-renderelő részét is dícséret illeti, mert kis konfigurálgatás után, az összes olyan effektet ki lehetett hozni belőle (lens flare, fényvisszaverő felületek), amelyet eddig csak 3D kártyával láthattunk. A felbontások között szoftveres renderelés mellett, gyengébb gépek tulajdonosaira is gondolva a 320×200 a minimum. A sebességnek természetesen szemmel látható ára van, a játék ilyenkor igencsak pixeles, de az engineről sokat elárul az, hogy az effektek még ebben a felbontásban is jól látszanak.

A játék a mostani divattal ellentétben nem CD audio zenét használ, hanem MOD-szerű, digi hangszerekből összeállított formátumot. A dallamok folyamatosan változnak, ahogy haladunk előre és az sem egy utolsó szempont, hogy nem akad meg a játék akkor sem, amikor ismét elölről kell a zenét kezdeni.

Összefoglalva: hű-e a program a nevéhez? Válaszom: igen. Az Unreal egy valószerűtlenül szép és hangulatos játék. A kérdés azonban még mindenkiben motoszkál: jobb-e az Unreal mint a Quake 2? A kérdésre a választ nem könnyű megadni. Szerintem az Unrealnek nem sikerült a trónról letaszítania a Quake 2-t, hanem egyenrangú társként mellette foglalt helyet. A köztük döntetlenre végződött – igazán sportszerű – küzdelemnek egyetlenegy győztese van, ezek pedig mi vagyunk – a játékosok.

· *Caris*

Értékelés 96

GT Interactive
Hardverigény: erőmű
Extrák: 3Dfx, Voodoo 2, PowerVR, multiplayer, internet, pályaszerkesztő



A pisztolyunk másodlagos funkciója a „macho" tartás, mely több sebzést nem okoz, csak kisebbségi komplexust.

Mihez hasonlítsalak?

Azt hiszem, ennek a programnak az elemzését annak a két játéknak az alapján kell elvégezni, amelyekre legjobban hasonlít. Ezek a Quake2 (mégpedig azért, mert jelenleg ez képviseli a csúcsot a first person shooteOr-ek között), a másik pedig egy régi 286-os/amigás klasszikus, az Another World. Ez utóbbi miért? Nos, nézzük csak...



HANGULAT ANOTHER WORLD

Igen, egy másik világ. Nemhiába kellett az Unreal-re olyan sokat várni, most már értem, hogy miért. Ennyire kidolgozott háttértörténetet és környezetet eddig csak kalandjátékokban találhatunk. Ennek a világnak saját állat- és növényvilága van. Tényleg lehet érezni, hogy ez NEM a Föld, mert annyira más. Mások a felhők az égen, mások az értelmes lények, más a kinézetük, mások az indítékaik. Szó sincs arról, hogy valamilyen létező életforma kicsit átretusált alteregója lenne egy lény.

Ezenkívül szinte minden szörnyfajnak megvannak az egyéni jellemzői. Nem úgy találkozunk velük, hogy „na, most akkor ide még rakunk egy Cyberdemont, hogy kicsit nehezebb legyen a pálya", hanem ha valaki vagy valami valahol van, annak tényleg megvan az oka. Értelmes lények a feladataikat végezhetik, vagy éppen őrködhetnek valahol, az állatoknak pedig sajátos élőhelyük, kedvenc tartózkodási területük van, ahol megtalálhatjuk őket. (Tehát barlanglakó lénnyel soha nem találkozhatunk a síkságon stb.)

A hangulat másik, szerintem alapvető fontosságú eleme, hogy a labirintusok funkcionálisak. Nem olyanok, mint a Doom-ban, vagy a Quake-ben, hogy vannak a falak, amik zárt tereket határolnak, mely terek kellő számú szörnnyel töltöttek. Itt mindennek megvan a maga értelme, ahol olyan ajtó van, amihez kulcs kell, az tényleg logikus is, hogy ott van. Itt ami barlang, az barlang, ami lakás, az lakás, az ami űrhajó, az űrhajó.

A játék még abban is hasonlít nagysikerű elődjére, hogy mindig tud újdonságot nyújtani. Természetesen egy program esetében nem várhatja el az ember, hogy minden pálya és szörny más és más legyen, de azért várja a változatosságot. Sok programnál az ember a játék egy bizonyos szakaszáig megismeri az összes ellenfelet és falelemet, és utána már csak azoknak valamilyen variációi köszönnek vissza. Itt szerencsére minden mindig a megfelelő lélektani pillanatban jön, még mielőtt az ember az ismétlődést elunná, valamilyen addig nem látott dologgal lehet megismerkedni. Ezek az újdonságok az egész programon végigvonulnak, teljesen csak akkor ismerhetjük meg, ha végigjátsszuk.

Érdekes módon a hangulat a deathmatch pályákon is nagyon jó. Általában egy ilyen pályánál a hangulatot alá szokták rendelnia funkcionalitásnak. Szerencsére ez az Unreal esetében nem következett be, a rengeteg DM pálya nagy részében sikerült megtalálni a nagyon is kényes egyensúlyt. Ez márcsak azért is nagy érdem, mert egyáltalán nem egy kaptafára készültek, nagyon változatosak, szinte minden ilyen pálya más-más hangulatú és funkciójú helyet jelenít meg. Az egyik legjobb a DmTundra, mindenkinek ajánlom figyelmébe, itt a grafikának és a zenének valami hihetetlen összhangját sikerült megteremteni.

Egy aprócska problémám azért akadt az Unreal deathmatch-ével. Ez pedig az, hogy túlságosan is jó. Az embernek egyszerűen nincs szíve ezeken a gyönyörű helyeken az öldökléssel foglalkozni. Előre sajnálom, hogy el fog érkezni az az idő, amikor már nem a szép helyszínekben fogok gyönyörködni, hanem az átkozott hatékonyság érdekében lejjebb fogom venni a textúrák felbontását. Pedig ez volt az első olyan program, amikor azt éreztem, hogy a Bot, aki ellen játszom, egyszer csak leteszi a fegyvert, odajön hozzám, és megkérdezi, hogy mi, intelligens élőlények, miért is öljük egymást.

MEGVALÓSÍTÁS QUAKE2

A Quake2 az a program, amivel össze kell hasonlítani ezt a remekművet, de csak azért, mert nincs más alternatíva. Szinte minden tekintetben fényévekkel jobb vetélytársánál. Ha már láttuk az Unreal-t, akkor utána a Quake2 szegényesnek, fakónak, és kidolgozatlannak fog tűnni. (Bár lehet, hogy ennek oka csak az, hogy az Unreal minden tárgy megjelenítéséhez más palettát használ, míg a Q2 ugyanazt). John Carmack, az idsoftware vezetője, amikor meglátta az Unreal béta verzióját, akkor döntött úgy, hogy ki kell adniuk a Quake3-at. Az Unreal sok olyan effektet tud, amit ők csak a Trinity-be, 1999-re terveztek. Ezek közül leglátványosabb a még csak néhány helyen (láva és vízfelület) alkalmazott fraktálos képtárolási eljárás. Ajánlom, hogy mindenki figyelje meg közelről, és alaposan, hogyan is néz ki a két említett felület. Gondoljunk csak bele, hogy egy-másfél éven belül vége a bitmap-es korszaknak, és minden így fog kinézni...

A még el sem készült Trinity-t idézi a rengeteg szín, és a különleges fényeffektek használata is. A fényeket egy teljesen újszerű eljárással kezeli,mely teljesen más, mint a Quake2-ben, de sokkal jobb annál. Képes egy fényforrásnak több színt is adni, mint ahogy a valóságban is a színes égő közepén áttetszik a fehér izzószál. Természetesen van lens flare, ami a mozgásunknak megfelelően vándorol a képernyőn. Ezenkívül a fények nemcsak villoghatnak, hanem pulzálhatnak is...

Sajnos, nem minden sikerült ilyen átütően jóra, a víz alatti effekt például nem túl látványos. Nem látunk ki a vízből (csak néhány fénypont világít át), és egyáltalán nem is hullámzik a víz alatti világ. Erre a hibára szerencsére kis gyógyír a már említett vízfelület effekt, illetve az, hogy áramlásokat és hullámokat figyelhetünk meg a nagyobb tavak felszínén(!).

Sajnos a program nem VR szafarinak, hanem first person shooter-nek készült, ezért ejtenék pár szót ellenfeleinkről és az arzenálunkról: a szörnyek meglepően jól harcolnak. Sok hasonló jellegű programban volt gond, hogy az ellenfeleink nagyon lassúak, mi bármelyiküknél jóval gyorsabbak vagyunk, így szinte körültáncolhatjuk őket. Szerencsére ezt a játék készítői is problémának találhatták, mert gyorsasági előnyünknek vége. Nagyon meg kell szenvedni minden egyes ellenfél elpusztításáért. Márcsak azért is, mert nagyon szívósak, egy-egy szörnyet elég sokszor el kell találnunk ahhoz, hogy végre jobblétre szenderüljön.

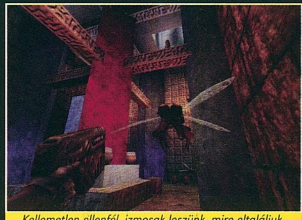
Természetesen a játék tartalmaz beépített gépi ellenfeleket, ha valaki szobája magányában akarja a többszemélyes játékot gyakorolni. A program íróinak ebben is sikerült nagyon jót alkotniuk (bár előre beharangozták, hogy nagyon jó MI-t írnak, de hát melyik Quake-klón szerzői ne állítanák ezt...). Olyan, tényleg mesterségséges intelligenciára valló megoldásai vannak, amelyek teljesen megdöbbentettek. Ilyen volt az az eset, amikor az ellen éppen egy kis pisztollyal kergetett egy terembem, nálam ugyanaz a fegyver volt. Egyszercsak felfutottam egy lépcsőn, és felvettem a megahealth boxot. Megfordultam, hogy lellőjjem, és csodálkozva vettem tudomásul, hogy az eddig következetesen a sarkamban loholó ellenfelem megfordul, és fejvesztett menekülésbe kezd... A másik érdekes megoldást akkor láttam, amikor egy lift közelében csatáztunk, én rakétavetővel, ő kispuskával. Hirtelen beugrott a liftbe, és eltűnt a szemem elől. Odarohantam, ahol még az előző pillanatban állt, és elkezdtem keresgélni. Pár másodperc múlva azt vettem észre, hogy egy kis kört téve a pályán megkerült(!), és egy oszlop mögül lődözve hátbatámadott(!). Nos, ez az eset, amit még soha, semmilyen játékban, semmilyen bot-tól nem láttam!

Sajnos, a DM pályáknak van egy nagy hátránya, nevezetesen az, hogy elég kicsik, ezért nagy részük csak f2f játékra alkalmas. A fegyvereink sajnos nem mutatnak túl nagy változatosságot. Szerencsére van gránátvető, mégpedig a (szerintem) jobbik fajtából, amely a Quake Expansion Pack-ben is volt. Ez a tapadógránát, mely érintésre robban. Nagyon hatékonyan lezárhatunk vele egy területet. Rendelkezünk rakétavetővel is, amibe akár több rakétát is betölthetünk (bár nem tudom, hogy deathmatch közben kinek van erre ideje). Ezenkívül van az elmaradhatatlan chaingun, hasonló jellemzőkkel, mint bármilyen hasonló játékban. Sajnos, a többi fegyverünk nem túl eredeti, szinte mindegyik egy kis szórású, pontszerű lövedéket kibocsátó, a Quake2 railgunjához hasonló puska.

ender



A kedves Nali csak a fejét tudja fogni...

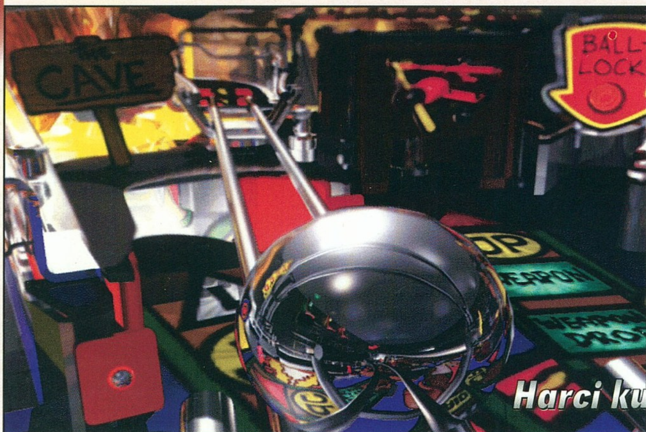


Kellemetlen ellenfél, izmosak leszünk, mire eltaláljuk

MicroProse

Addiction Pinball

Harci kukacok és rock'n'roll



Olyan régen volt, hogy tán meg sem történt. A hetvenes évek közepe-vége felé minden nyaramat a Körös torkolatánál töltöttem. Amíg a felügyeletemmel megbízott komoly személyek a tikkasztó nyári hőség elől a presszók ponyvái alá menekültek, én tátott szájjal figyeltem az ott felállított flipperek mestereit. Ezeken a gépeken alig tíz jó magyar forinttal órákon át lehetett játszani. Mai szemmel nézve a vadnyugati western-falukat, las vegasi casinókat és marsbéli tájakat idéző automaták kissé szegényes választéknak tűnnek, akkoriban azonban ezek jelentették a Kánaánt. Egy profinak számító flipperzsoké, zsebében pár kétforintossal egy teljes délutánt végig tudott játszani.


A szuperbárány átköszön a főkukacnak

Ma a játéktermekben csillogó-villogó gépek várják a meggondolatlan embereket, s nemhogy tíz, de ezer forint is kevés egy estére. Az elektronika fejlődésével megváltoztak az igények és az elvárások. A szoftvergyártó cégek is felismerték az üzletben rejlő hasznot, s időről-időre piacra dobnak egy csomagot, benne valami frenetikusnak ígérkező alkotással. Első találkozásunk a monitoron a flipperekkel még a Commodore és a Spectrum fénykorában történt, talán néhányan emlékeznek még a pl. a David's Midnight Magic-re. Azóta jó pár ilyen játékhoz lehetett szerencsénk, a legsikeresebbek a 21st Century a Pinball Fantasies-e és az Empire Pro Pinball-ja voltak. A flipper-áradat azóta sem állt meg, s most itt van a Team 17 Addiction Pinball-ja.

A mai kor elvárásai szerint teljesen 3D-s környezetben cikázik a fémgolyó a pályán, számos rámpa, kapu, lyuk és a jó ég tudja mi minden között. A grafika látványos, bár egy idő után már jojózik a szem a sok villogástól. A játékos feladata viszonylag könnyűnek tűnik – a flipperkarok segítségével folyamatosan játékban tartani a golyót. Hogy ez mégse legyen ilyen egyszerű, különböző, többnyire ugyancsak körmönfont helyekre kell azt juttatni. Ez eddig nem jelent különösebb újdonságot, a céltalan lökdösődésen túl a flipper különféle feladatok, kombók végrehajtása elé állítja a játékost. S ha ez is kevés, az eredményjelző mátrixon animációk és videojátékok követik egymást.

Az Addiction Pinball két pályával rendelkezik. Az egyiken az ugyancsak a Team 17 gondozásában megjelent Worms elevenedik meg. Itt egy kupac kukacot kell végigvezetni az I. Nagy Féreg-háború harcmezőin. Cél, hogy mindegyik kis csúszómászó elérje a négycsillagos tábornoki rangot, majd a Totális Banzaiban is diadalmaskodjanak. A pályán 22 különböző célpont található, rámpák, kapcsolók, kis bigyók és miegymások formájában. Ezek segítségével, öt világon 23 feladatot kell megoldani, mire eljön a Nagy Világégés.

A második pálya kicsit békésebb (szintén egy Team 17-alkotás, a World Rally Fever az ötletadó): a bombatölcsérek és tankcsapdák tarkította természetvédelmi terület felspécizett autók motorjainak böm-



Mivel nem szoktam sűrűn flipperezni, részemről e téren nem túl magas a mérce. Ha egy ilyen programnak szép a grafikája, hangulatosak, nem túl nehezek, de változatosak a pályái, és nem utolsósorban a zene is jó, nálam zöld utat kap. Noha a jelen alkotás csupán két asztallal rendelkezik, ezek vannak annyira összetettek, hogy elégedetten bólintsak. A képernyő fix, nem scrolloz ide-oda, s a felbontás 1024×768-ig növelhető. Emellett öt különféle nézet gondoskodik arról, hogy mindenki megtalálja a neki szimpatikust.

A zene terén sem a kukacok, sem a crossautók sem kell, hogy szégyenkezzenek, a CD-n mindkét pályához 19 audiotrack tartozik. Ha választanom kéne, a World Rally Fever-re szavazok. Jó kis békebeli „sörmetál" dübörög, Running Wild stílusban. Akaratlanul is adtam rá egy kis basszust és feltekertem a hangerőt. Aztán nem csoda, hogy a zenére figyeltem és nem a golyóra...

A Worms-pálya mégis jobban tetszett. Elég lökött feladatok vannak, hogy mást ne említsek, a super sheeppel egy repülő birkát kell egy cseppkőbarlang-szerű alagúton át végigvezetni a mátrixon, majd meggyilkolni az alagút végén rambót játszó ellenférget.

Sajnos egy nagy hibája van a programnak: a kijelző a pályák felső részén egy jókora részt lefed, s hogy ott mi történik, azt csak a magasságos programozó tudná megmondani...

Zotyó



Szépen forog a propellere a repülőnek, már csak a cheat-et várjuk, amitől el is repül.

bölésétől harsog, s a startjelre indul a verseny, ezúttal a flipperkarok között. Rally ez a javából, csak nehogy aknára fusson a kerék. Ezen a pályán 25 különféle villogó izé és kacskaringós alagút található, amelyekre megfelelő sorrendben ráhajtva a golyót 19 embert és kocsit próbáló akadályt kell leküzdeni. Ha ez megvan, már csak a végső gyorsulás van hátra, majd a célvonal, a dobogó és a szétspriccelt pezsgő.

Értékelés 84

MicroProse/Team 17
Hardverigény: közepes
Extrák: kukacok, Bjørn Lynne zene
Demo a 1998/6. CD-n

Pinball történelem

A flipper alapjában mechanikus játék, elég könnyen valósítható meg számítógépen. „Csak" a fizika szabályait és törvényszerűségeit kell modellezni, és a golyó máris élethűen fog pattogni a táblán. Ebből adódóan már a korai, C64-es időkben is léteztek flipperprogramok.



Már az első próbálkozások is (David's Midnight Magic, Night Mission) meglepő dolgokat produkáltak a gép szűkös képességeihez képest (multiball, scrollozó tábla), de ezen a gépen született az első 3D-s flipper is, a Pinball Power. A C64 történetének legjobb flippere a magyar fejlesztésű Mechanicus volt, a 36K RAM és 1Mhz-es órajel lehetőségeit a végletekig kiaknázó, hatalmas, több képernyőnyi táblákkal, gyönyörű grafikával, és élethű golyómozgatással.

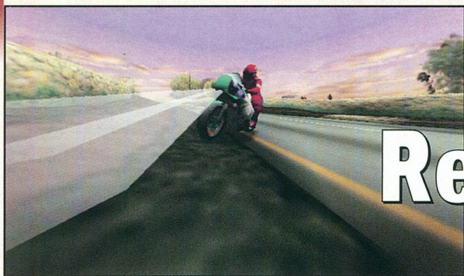
A 64-est hamar felváltotta a színen az Amiga, amit ragyogó grafikai és zenei képességeivel, hardveres scroll-jával mintha csak flipper-készítésre optimalizáltak volna. Itt mutatkozott be a Digital Illusions nevű csapat, akiknek Pinball Dreams című flipperét sokáig (mondjuk a második rész megjelenéséig) tátott szájjal bámulta minden PC-tulajdonos.

A PC-s flipperek ekkoriban igencsak kezdetlegesnek tűntek az amigás Dreams mellett, és bár szép volt a Tristan és a Silverball, nem tudtak labdába rúgni a Commodore-os csodák mellett. A fordulatot a Digital Illusions első PC-s játéka, a Pinball Fantasies hozta. A programot fantasztikus sebesség (akkoriban még assembly-ben programoztak), fantáziadús táblák (a Stones and Bones pályát máig a legjobb PC-s flipperasztalként tartják számon), és nem utolsósorban minden idők legjobb speaker-es zenéje jellemezte. A Fantasies-nek óriási rajongótábora alakult ki, a profik hihetetlen pontszámokat értek el, és divatba jöttek az „esélykiegyenlítő" játékok - egy kézzel, ide-oda kapkodva a billentyűk között, kikapcsolt monitorral (!), csak a hangok után tájékozódva...

A játékot évekig nem sikerült leszorítani az élről, jöttek-mentek a trónkövetelők (Pinball Illusions, Psycho Pinball), hogy aztán a Fantasies dicsőségét (és vele együtt a kiadó 21st Century Entertainment-ét) a flipperek új generációja, a 3D-s megjelenésű programok homályosítsák el. Ma a legjobb flipperprogram címéért a Full Tilt és a Pro Pinball két része, a Web és a Timeshock verseng, ebbe a vetélkedésbe szállt be most az Addiction Pinball, jó eséllyel a „legjobb" cím elnyerésére.



UbiSoft



Redline Racer

A bukás művészete

A UbiSoft neve valószínűleg sok szimulátor-rajongó számára cseng ismerősen, ők adták ki például a nagysikerű F1 Racing Simulation-t. Ez volt talán az egyetlen Forma 1-es játék, ami összemérhető volt a stílus koronázatlan királyával, a Microprose Grand Prix-jével. Újabb prograqmjukban a versenymotorok világában mérhetjük össze tudásunkat a géppel, illetve hálózati játékban maximum 8 barátunkkal.

A nem túl hosszadalmas intro és után *time trial* vagy *arcade* módban pattanhatunk nyeregbe. Először csak háromféle pálya és motor közül választhatunk, a következőket akkor kapjuk meg, ha mindegyik versenyt teljesítettük az összes nehézségi fokozatban. A motorok között nagyok a különbségek mind gyorsulás, mind végsebesség vagy manőverezhetőség tekintetében. Bár ezek számszerűleg nem igazán látszanak, de versenyen igen hamar kiderül, hogy melyik pályára melyik a legalkalmasabb. A leglassabb jármű végsebessége kb. 220 km/h,



A változatos pályák a hangulatot is biztosítják.

egy közepesen gyorsé pedig 240 km/h körül van. Ez a 20 km/h nem tűnik soknak, mégis, egy hosszú, nagy ívű kanyarokkal tűzdelt



Érdekes az új nézet, a motorra szerelt kamera.

pályán bizony sokat jelent. Ha sorban megyünk végig a pályákon, egy fokozatosan nehezedő választékban lesz részünk. Az elsőn gond nélkül lehet maximum gázzal hajtani, míg a harmadikon már érdemes fékezni is (sokat). Az ilyen versenyeken lehet kihasználni igazán a turbó nyújtotta lehetőségeket is, de ennek a használatát ki kell tapasztalni, ugyanis nagyon helyzetfüggő. Ez a gyorsítási lehetőség egy idő után természetesen elfogy, úgyhogy gondoskodni kell a visszatöltésről is.

Egy-egy verseny után lehetőséget kapunk arra, hogy visszanézzük ténykedésünket. Ekkor a Screamer-ből már ismert mozgó külső kameranézetekből láthatjuk legutóbbi ámokfutásunkat. Pályából ugyan nincs túl sok (összesen 6), viszont változatosak és szép a kidolgozásuk is. A grafikára nem lehet panasz, érdemes megnézni például azt az animációt, amikor egy élesebb kanyarba hajtunk bele. Figuránk hajszálra ugyanazt teszi, mint amit a TV-ben láthatunk egy igazi versenyen: a motort szinte vízszintesbe dönti és kirakja a térdét az egyensúly megtartása érdekében, mindezt annyi animációs fázison keresztül, hogy még egy kis döntésnél is jól észrevehető a mozgás. A zene audio track-ről szól, a ma divatos techno és rock keveréke. Az irányítás fénypisztoly és egér kivételével bármiről működik (na jó, fényceruza sem ajánlatos). Az installálás is nagyon pozitív: a minimum install mindössze 850 kbyte(!).

A végére maradt még egy fontos dolog: ha nincs 3D-s gyorsítókártyád, ne próbálkozz a programmal...

Első pillantásra nagyon jónak tűnik a játék, sőt még másodikra is. Szép a grafika és a menürendszer, csak valahogy mindenből mintha egy kicsit kevés lenne: csak félperces az intro, csak hat pálya van, csak kétféle módban vezethetünk...

A pályák szép kidolgozottságuk ellenére szegényesek, hiányoznak belőlük a tereptárgyak, az élet. Személy szerint engem nagyon zavart az is, hogy a kiírt sebességnek majdhognem a felét éreztem csak száguldás közben. A manuális váltás, sem az igazi, mintha csak feleket váltana az ember, a visszakapcsolásról pedig jobb, ha nem is beszélünk.

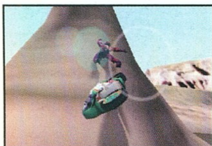
Az irányítás viszont egészen kellemes és minden panasz ellenére azért a grafika szép. Bármit is teszünk, egy idő után mégis egyszerűen egysíkú lesz a játékmenet, nem lesz meg az a kihívás, mint a Moto Racer-ben.

Lajti

Értékelés 73

UbiSoft
Hardverigény: közepes
Extrák: Direct3D
Demo a ZED 1998/5. CD-n

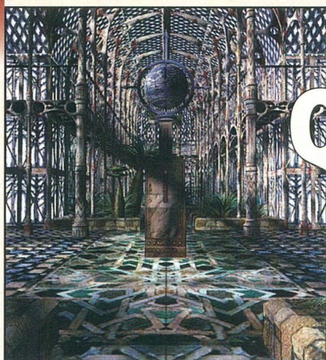
A látványos esések nagyon hangulatossá teszik a játékot – bevallom, néha nem tudtam megállni, és direkt nekimentem a tengernek, csak a látvány kedvéért.











Electronic Arts

Queen – the Eye

Isten óvja a királynőt!

Július tizenharmadikán a világ összes Queen-rajongója ünnepelni fog: akkor lesz pont 25 éve, hogy megjelent az együttes első albuma. Akkor még John, Brian, Freddie és Roger sem sejtette, hogy negyed század múltán a rockzene legendái között fogják őket számon tartani, olyan nevekkel együtt említve a bandát, mint a Beatles, vagy a Rolling Stones. A Queen mindig is híres volt kísérletező kedvéről és merész újításairól. Övék volt az első videoklip (*Bohemian Rhapsody*), az első „nagy" együttes által játszott filmzenék (*Flash Gordon, Highlander*), most pedig – szintén elsőként –, egy játék épül a zenéjük köré.

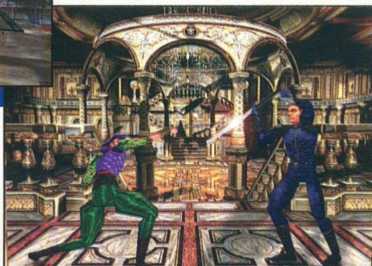


Szenvedéseink egyik színhelye, az Aréna

2150 poszt-apokaliptikus világában járunk. A realitás és a számítógép-generálta illúziók összemosódtak, ezernyi párhuzamos univerzumot teremtve. Már senki sem tudja, mi a valóság, és mi a puszta káprázat – de lassan már nem is érdekel senkit. Aki összetartja és irányítja ezt a kaotikus világot: a Szem (the EYE), a szuperszámítógép, aki átvette az elfásult és degenerált emberiség felett a hatalmat. Ám az emberből soha nem lehet kiölni a szabadság utáni vágyat, és ezt a Szem is tudja. Kegyetlen diktatúrájának alapkövei az Irányítók (Conrollers), különleges ügynökök, akik a rendszerre potenciális veszélyt jelentő elemekre vadásznak.

Hősünk, Dubroc a legkiválóbb Irányító ügynökök egyike. Nem kérdez: a miértekre nem kíváncsi, a hogyanokra tudja a választ. Aztán egy napon minden megváltozik. Dubroc egy küldetése során egy több száz éves zenei archívumra bukkan (a játék ugyan nem mondja, de valószínűleg egy Queen Greatest Hits válogatás az...). Ahogy a zenét, az emberi kreativitás egyetlen fennmaradt nyomát hallgatja, a Szem tökéletes katonája rádöbben, hogy saját fajtája ellen dolgozik, azt pusztítja vakon, ami az emberiségből megmaradt. Ebben a világban azonban már az eretnek gondolat is bűn, és egyetlen büntetés létezik: a halál. Dubroc áruló, ezért halála legalább olyan látványos lesz, mint amilyen kegyetlen: az Arénában addig kell egymás után megküzdenie a Szem harcosaival, amíg el nem bukik. Elméleti esély van csak a szökésre, de hát nem hiába volt Dubroc a Szem legjobb ügynöke. Hősünket segíti még a Save/Load nevű „deus ex machina" is, hogy a Két Lábon Járó Halállal a nyomában öt alternatív valóságot bejárva, Dubroc végül leszámoljon a Szemmel, felszabadítva az emberiséget az elnyomás alól.

A játék az Alone in the Darkra hasonlít, három dimenziós akció-kaland, rögzített kameranézetekkel, rengeteg küzdelemmel, aránylag kevesebb fejtörővel. Ami az



Dubroc az Innuendo világában, mely az öt párhuzamos univerzum egyike.

egésznek eredeti, egyéni hangulatot kölcsönöz, az a zene. Két órányi eredeti és remixelt Queen-zene rejtőzik az öt CD-n, 59 audio track formájában. Leírhatatlan érzés az *I want it all* gitárszólójára nekirontani az ellenfélnek, majd minimum életerőn vánszorogni tovább a harcból a *The show must go on* mellett, vagy akár meghalni a *Who wants to live forever* egyre halkuló taktusaira. Olyan klasszikus slágereket hallhatunk még játék közben, mint a *Kind of magic*, a *Radio ga ga*, vagy a rocker-himnusz *We will rock you*.

A hangulat tehát rendben van, nem úgy a játékmenet és a kivitelezés. Az irányítás kissé nehézkes, a grafika – bár jól visszaadja a világ groteszk, szürreális hangulatát – néhol elég funkcionális. Lehetett volna maga a játék is egy kicsit bonyolultabb – ha nem Queen-rajongó a játékos, elképzelhető, hogy beleun a „mászkálok egy kicsit – verekszem egy nagyot" monotonitásba. Az alkotók ezúttal a nehezebb feladatot remekül oldották meg, de elbotlottak a manapság kisebbnek számító akadályban, azaz remek, magával ragadó, egyéni hangulatú játékot hoztak létre aránylag gyengébb technikai megvalósítás mellet.

Hancu

QUEEN THE eYe COMPO

A játékkal kapcsolatosan egy különleges ajándékkal kecsegtető pályázatot hirdetünk. Ha az alábbi kérdésre helyesen válaszolsz, tiéd lehet egy exkluzív, korlátozott példányszámban, csak Angliában kiadott könyv, ami egyaránt szól az együttesről és a játékról. Ezt a könyvet az írók és a játék készítői fogják a nyertesnek személyre szólóan dedikálni! Kérdésünk:

Mi volt a Queen utolsó, Freddie Mercury halála után kiadott albumának címe?

A válaszokat levélben, vagy e-mailben a compo@zed.hu címre várjuk!

Értékelés 73

Electronic Arts
Hardverigény: közepes
Extrák: Queen zene

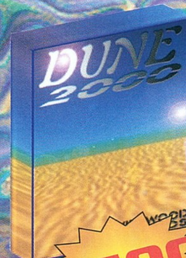
Vásárolj a LEGJOBB ÁRAKON!



6.900,-



8.400,-



9.700,-



6.800,-

További fantasztikus áraink:

3D Ultra Pinball 3	8892	9880
3rd Millenium	8892	9880
Ace Ventura	8892	9880
Actua Soccer 2	8892	9880
Age of Empires	11592	12880
Aftershock	4392	4880
Armored Fist 2	8892	9880
Balance of Power		
(X-Wing vs. T.F. Mission.)	6391	6990
Battlespire	10683	11870
Battlezone	8892	9880
Beasts & Bumpkins	8091	8990
Black Dahlia	10683	11870
Blade Runner	8892	9880
Blood Omen - Legacy of Kain	8892	9880
Carmageddon	8892	9880
Carmageddon Level Pack	4392	4880
Carmageddon Splat Pack	5391	5990
Chasm the Rift	8892	9880
Civilisation 2	8892	9880
Comanche 3	8892	9880
Command & Conquer WIN 95	8892	9880
C&C - Sole Survivor	8892	9880
Conquest Earth	8892	9880
Constructor	8892	9880
Croc	7920	8800
Cyberia 2	4392	4880
Cyberstorm	4392	4880
Dark Earth	8892	9880
Dark Omen	8892	9880
Dark Reign	8091	8990
Diablo	8892	9880
Diablo - Hellfire	6291	6990
Die by the Sword	10683	11870
Dreams to Reality	8892	9880
Duke 3D - Atomic Edition	8892	9880
Dungeon Keeper	8091	8990

Eraser	4392	4880
Extreme Assault	8091	8990
F1 Racing (Ubisoft)	8892	9880
F22 Air Dominance Fighter	8892	9880
F22 Lightning	8091	8990
Fallout	8820	9800
Final Liberation	8892	9880
Flight Unlimited 2	8892	9880
Fifa Soccer '98	8892	9880
G-Police	8892	9880
Grand Theft Auto	10683	11870
Hexen 2	8091	8990
Hupikék Törpikék	6291	6990
I-War	8892	9880
IF22 Raptor	8091	8990
Ignition	8091	8990
Imperialism	8892	9880
Incubation	8892	9880
Jedi Knight (Dark Forces 2)	8892	9880
Jedi Knight - Mysteries of Sith	6291	6990
Journeyman Project 3		
- Legacy of Time	10683	11870
Lands of Lore 2	8892	9880
Longbow 2	8892	9880
Lords of Magic	8892	9880
LucasArts Archives 2	10683	11870
Rebel Assult 1,2, TIE Fighter Coll.,		
Dark Forces s., Making Magic		
LucasArts Archives 3	10683	11870
The Dig, Afterlife, Full Throttle,		
Monkey Island 1,2 , Dark Forces		
Lula - The Sexy Empire	8892	9880
Magic the G.		
- Spells of the Ancients	6291	6990
Man in Black	8091	8990
Megapak 8	8892	9880
Broken Sword, Deadly Games,		

J. Nicklaus 4, IM1A2 Abrams,		
Master of Orion 2, Sim City 2000		
Mechwarrior 2, Return to Zork,		
Screamer 2, Atari		
Megasbxpak	5391	5990
Actua Soccer, Chaos Overlords,		
Comanche, Fantasy General,		
Magic Carpet 2, Terranova		
Monkey Island 3	8892	9880
Moto Racer	8892	9880
NBA Live '98	8892	9880
NHL Hockey '98	8892	9880
Nuclear Strike	8892	9880
Oddworld	10683	11870
Pacific General	8892	9880
Pandemonium 2	8892	9880
Panzer General 2	8892	9880
Phantasmagoria	5291	5990
Postal	8892	9880
Pro Pilot	8892	9880
Quake Mission Pack I	4392	4880
Quake Mission Pack II	4392	4880
Rebellion	8820	9800
Red Alert - Aftermath	5391	5990
Red Alert - Counterstrike	4392	4880
Red Baron 2	8892	9880
Redneck Rampage	6993	7770
Resident Evil	8892	9880
Screamer Rally	8892	9880
Settlers 2 Gold Edition	8892	9880
Seven Kingdoms	8892	9880
Shadow Warrior	8892	9880
Shadows of the Empire	8892	9880
Shivers 2	8091	8990
Sid Meier's Gettysburg	8892	9880
Silent Thunder	6993	7770
Silent Steel	6993	7770

Ski Racing	8892	9880
Sonic	6993	7770
Star General	6993	7770
Steel Panthers 3	8892	9880
SU-27 Flanker	6993	7770
Test Drive 4	8892	9880
Test Drive Off Road	8892	9880
Tex Murphy - Overseer	10683	11870
The Gene Machine	4392	4880
TOCA Touring Car	8892	9880
Tomb Raider 2	8892	9880
Tone Rebellion	8892	9880
Total Annihilation	8892	9880
Turok	8892	9880
UBIK	7920	8800
Ultimate Race Pro	8892	9880
Uprising	8892	9880
Versailles	6993	7770
Virtua Cop 2	10683	11870
Virtua Fighter 2	8892	9880
Warlords 3	8892	9880
Warwind 2	8892	9880
Wing Commander - Prophecy	8892	9880
Wizardry Nemesis	6993	7770
X-Wing vs. Tie Fighter	8892	9880
Zork - Grand Inquisitor	10683	11870
Akciós CD-ROM-ok		
Afterlife	4392	4880
Fighting Force	7920	8800
Guts 'N' Garters	6993	7770
Joint Strike Fighter	7020	7800
Myth	7020	7800
Need for Speed 2 SE	6120	6800

Ahol mindezt megkapod:

VIRTUAL WORLD Kft.

Alfa CD Shop
1148 Budapest,
Örs vezér tér
23. üzlet
Tel.: 06-20 724-717

Átrium Mozi
1024 Budapest,
Margit krt. 55.
Tel.: 316-0186

Újpesti Áruház
1041 Budapest,
István u. 10.
Tel.: 169-5155/61

Újlaki Üzletház
I. emelet
1036 Budapest,
Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/122



New World Computing

Might & Magic 6

Új kalandok Enroth földjén

Öt hosszú év telt el a Might and Magic világában tett legutóbbi kalandozásunk óta. Igaz, stratégiai érzékünket próbára tehettük a remek Heroes of Might & Magic sorozatban, de az igazi RPG-rajongók nem igazán lettek kielégítve ezzel. Az előzetes hírek alapján a fanatikusok megnyugodhattak: mindhárom nagy számítógépes szerepjáték-sorozatnak (Ultima, Wizardry, Might and Magic) készül a következő része. A nagy triumvirátus elsőként megérkezett képviselője a Might and Magic hatodik része, ami a Mandate of Heaven alcímet kapta.

Akik játszottak a Might and Magic sorozat előző részeivel, tisztában lehetnek azzal, hogy ezeknek a játékoknak a története igen összetett, a játékos csak a program végigjátszása után látja tisztán a sztorit. Én sem szeretném bárkinek a szórakozását elrontani, csak annyit árulok el a történetből ami még a játék előtt kiderül. A program nem az előző két rész világán (Xeen földjén), hanem Enroth birodalmában játszódik, ahol a Heroes játékok is zajlottak. Ez az oka annak, hogy rengeteg ismerős szereplővel fogunk találkozni. A történet a Heroes 2 - The Succession Wars után játszódik. A testvérháború véget ért és Roland győzedelmeskedett. (Igen, az élettel ellentétben itt a jó diadalmaskodott.) De a háború végén Roland eltűnt, fia Nicolai még gyermek, a királynő pedig apja temetését intézi egy távoli kontinensen. Nincs aki a birodalmat megfelelően, kemény kézzel vezesse. Ezen a tolvajok, útonállók, különböző elvakult szekta-tagok is felbátorodtak, lezüllött a közbiztonság már egyik városból a másikba sem lehet biztonságosa eljutni. A falvakat szörnyetegek terrorizálják, a jósok pedig már a világvége eljövetelét hirdetik. Az általad irányított négy kalandozónak a feladata az, hogy „helyrerázza” a birodalmat, és visszaállítsa a régi rendet.

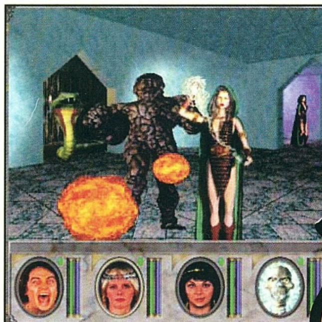
A karakterek

Mint minden RPG-ben, a Might and Magic VI-ban is a karakterek a játék főszereplői. Az előző részekhez képest a választék szegényesebb, hiszen csak ember fajú kalandozó választható. (Az ötödik részben még öt különböző faj volt) A tízfajta osztályból is kevesebb lett, barbár, ninja, druida és vándor már nem indítható. A választható hat osztály minden bizonnyal ismerős lesz azoknak, akik játszottak már valamilyen RPG-vel. A karakteralkotás is megváltozott: nem kell sokat próbálkoznunk, amíg megfelelő kalandozót találunk, egyszerűen csak kiválasztjuk azt az osztályt amit szeretnénk és a program beállítja a hozzá tartozó minimális tulajdonságokat. Minden kalandozónak hét fő tulajdonsága van, ezek határozzák meg a karakter képességeit. Plusz ötven pontot oszthatunk szét az alaptulajdonságok között, de csak 25-ig növelhetjük azokat. Minden karakter négy képzettséggel kezdi a játékot, ezek közül kettő adott (osztálytól függ), kettőt pedig mi választhatunk neki.

A felszerelés

A karakterek szintje mellett a felszerelés az, amin legjobban lemérhetjük kalandozóink fejlődését. A játék kezdetén még rongyokban rohangáló és husángot lóbáló kalandozókra egy idő múlva rá sem lehet ismerni a rengeteg vért, sisak, és fegyver alatt, amit magukon cipelnek. Sokféle felszerelés áll rendelkezésünkre, mindig igyekezzünk a legjobbat kiválasztani, de azt ne felejtsük el, hogy a karakternek megfelelő képzettséggel kell rendelkeznie ahhoz, hogy az adott tárgyat használni is tudja. Harcosunk nem fog érteni a balta kezelésé-







hez, csak ha megtanítjuk rá! Minden karakter hátizsákját egy négyzetrácsos terület képviseli (a Diablo-hoz hasonlóan), jobb oldalon pedig magát a hőst láthatjuk, akit Barbie-baba szerűen öltöztethetünk.

A mágia

Kilenc különböző mágia-iskola létezik, ezek mindegyikében más és más típusú varázslatok kaptak helyet. A játékban 99 varázslat van, amelyek között egyforma arányban szerepelnek a támadó és védekező mágiák. A harcos osztály kivételével mindenki tud varázsolni, de legjobban természetesen a három főfoglalkozású mágus osztály tagjai értenek hozzá. A legtöbb varázslat ereje a mágus képzettségeitől függ, tehát ezeket kell mindenekelőtt fejlesztenünk.



Automatikus jegyzetelés

A korábbi Might and Magic játékokban megszokhattuk, hogy a program rengeteg terhet levesz a vállunkról azzal, hogy bizonyos információkat jegyzetel helyettünk. A jegyzettömbben bármikor utánanézhetünk, hogy hol is van a gyógyító kút, vagy mit is mondott a hegytetőn élő bölcs két hónappal ezelőtt. Sajnos a manuális jegyzetelést azért nem ússzuk meg, mert azt, hogy hol lehet a képzettségeket fejleszteni, a program sehol sem tartja nyilván helyettünk. E kis hibától eltekintve azonban remekül használható ez az opció is.

A régi szép „kockásfüzetes” idők elmúltak, ma már minden valamirevaló programnak automatikus térképező funkcióval kell rendelkeznie. A Might and Magic VI-ban kétféle *automap* van. Egyik szabadtéren, a másik a *dungeon*-ökben használható. Az első egy igen szép színes térképet rajzol, amin a terepviszonyok és az épületek is szerepelnek. A barlangokban és a többi belső helyszínen másféle *automap* van: a térképet a program vonalakból építi fel. A régebbi Might and Magic játékokkal ellentétben itt már nincs térképész képzettség, anélkül is rajzolgatnak hőseink szorgalmasan. A térkép aktuális darabja mindig látható a képernyő jobb felső sarkában, így könnyedén tájékozódhatunk.

Más vélemény

Amióta először ültem le a Might & Magic 6 elé, számtalanszor talált már rám a hajnal a monitor előtt ülve, üveges szemmel motyogva: „Na még ezt az egy küldetést befejezem, aztán majd alszom...”. Végre egy RPG, ami nem arról szól, hogy az elején jól feltápolom magam, aztán végigdarálom az egész játékot! Valahányszor az embert elönti az „Én vagyok a helyi nagymenő” érzés, a következő „felaprítanivaló XP-forrás” pillanatok alatt szétveri a partit. Szimpatikus, hogy a csata nem „kattintgató-bajnokság”, a harcot akár körökre bontva is játszhatjuk. De az tetszik a legjobban, hogy nincs rám erőltetve a játékmenet, arra megyek, olyan sorrendben csinálom meg a küldetéseket, ahogy nekem tetszik.

Összefoglalva: azt hiszem, a Wizardry 8 megjelenéséig meg van oldva a szabadidőm kultúrált eltöltése...

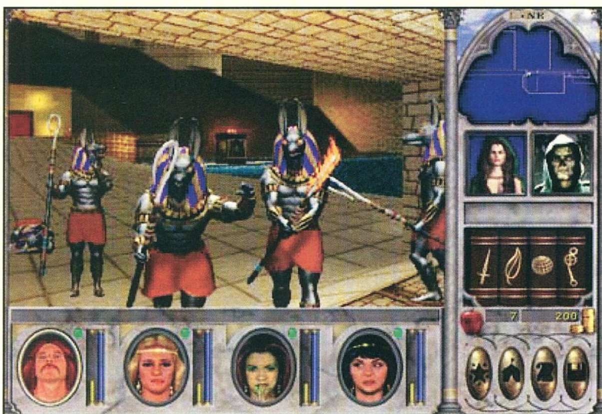
Pupi

Karakterek és tulajdonságaik

A játékban hat különböző osztályú karaktert lehet indítani. Ezek közül három „alap” és három „összetett” kaszt van. A harcos (knight), pap (cleric) és varázsló (sorcerer) mellett a három összetett osztályba tartozó karakter a lovag (paladin), ami a harcos és a pap, az íjász (archer), ami a harcos és a varázsló, és a druida (druid), ami a varázsló és a pap keveréke. Nagyon jó ötlet a játékban, hogy minden osztály tagjai előrébb léphetnek a „ranglétrán”. Lovagunkból *crusader*, majd *hero* válik, ha teljesítjük a megfelelő küldetéseket. Érdemes a csapatot úgy felépíteni, hogy 2 harcos és 2 varázsló beállítottságú karakter legyen benne.

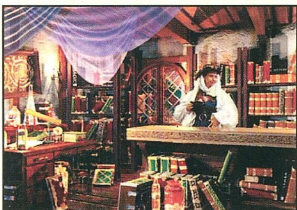
Minden karakter hét alaptulajdonsággal rendelkezik. Ezek a következőek: erő, intelligencia, személyiség, állóképesség, pontosság, gyorsaság, szerencse. Természetesen minél magasabbak ezek a tulajdonságok, annál életrevalóbb egy karakter, de nem lehet mindenkinek az összes





(fent) Csapatunk egyik hölgytagja vagy elrontotta a gyomrát, vagy megmérgezték...
(lent) Kellemes, AD&D-ből jól ismert varázslataink.
(alul) Jólöltözött udvarhölgy létére alkimista?





értéke 100-as. Minden osztálynak van egy vagy több tulajdonsága, amelyek kiemelten fontosak a karakter számára. A mágus pl. az intelligenciája után kapja a varázspontjait, tehát igyekezzünk, hogy ez az értéke minél magasabb legyen. A játékban több olyan tárgyat találhatunk, ami bizonyos tulajdonságokat növel meg, figyeljünk arra, hogy ezek a dolgok mindig annál a kalandozónál legyenek, akinek erre a legnagyobb szüksége van.

Egy karakter tudását legjobban a képzettségeiből lehet lemérni. Ilyen szakértelmek már a sorozat előző részeiben is voltak, de ott még elég egyszerűen voltak kidolgozva. A hatodik rész változtat a hagyományon, a képzettségek nagyon fontosak a játékban, hiszen ezek határozzák meg, hogy mihez és mennyire ért a karakter. Minden képzettséghez egy érték van rendelve (kezdetben ez természetesen 1), ez mutatja, hogy a kalandozó az adott dologhoz mennyire ért. Szintlépéskor a karakter öt pontot kap, amelyet eloszthat a képzettségei között. Új képzettségek a céhekben tanulhatók, természetesen borsos összegek ellenében. Ha a karakter egy képzettséghez elég jól ért már, akkor továbbképezheti magát haladóvá, majd mesterré az adott területen.

Körökre osztott vagy real-time ?

A Might and Magic VI nagy újítása az, hogy mi dönthetjük el, a csatákat körökre osztva, vagy valós időben szeretnénk-e lejátszani. Körökre osztott módban minden karakter, illetve ellenség egy dolgot tehet egy időegység alatt. Ahogy az idő halad előre, előbb-utóbb minden karakterünk sorra kerül. (Hogy pontosan mikor, azt a gyorsaság tulajdonsága határozza meg.) A körökre osztott harcnak egyetlen hátránya van, nevezetesen az, hogy az ellenség mozgása közben mi kénytelenek vagyunk egyhelyben várni rájuk. A Quake-en edződött versenyzők megpróbálkozhatnak a valós idejű harccal is, de amíg a gép kiválóan irányítja a szörnyeket, addig mi csak összevissza csapkodunk és reménykedünk, hogy eltalálunk valakit.

Mesterséges intelligencia

Egy ilyen játéknál nehéz megítélni, hogy mennyire viselkednek intelligensen az ellenségek, de a Might and Magic VI-ban az hiszem, ezt remekül sikerült megoldani. A kevésbé eszes élőlények, mint pl. goblinok vagy a pókok gondolkodás nélkül nekünk rontanak, de az intelligensebb egyedek már összehangoltabban támadnak. A sérültek ellenfelek pedig nem küzdenek az utolsó csepp vérükig, igyekeznek elmenekülni a harcból és úgy kell levadásznunk őket.

1000000 lépés Enroth földjén

Enroth világa megyékre van felosztva, amelyek a székhelyükről kapták a nevüket. Az egyes megyék között gyalog, kocsival, hajóval vagy teleporttal közlekedhetünk. A 3D-s megjelenítésnek köszönhetően minden terület hatalmas és egyéni arculata van, különböző épületekkel és domborzati viszonyokkal. A városok is különböznek egymástól, hogy könnyedén el lehessen igazodni. A

Semmi sem tökéletes...

Az első apró problémám a grafikával volt. A 3D engine-be igazán belerakhatták volna a pixelek elmosását, mert a textúrák közelről elég csúnyán néznek ki enélkül. Bizonyos szögből néha nem jól illeszkednek egymáshoz a falak és van, amikor be lehet látni a szobába az ajtó mellett. Az engine erősen igénybe veszi a processzort, egy 200-as MMX-en sem volt teljesen folyamatos a mozgás. Lassabb gépek tulajdonosainak pedig nincs más hátra, mint a részletesség kisebbre állítása.

A játékban szereplő ellenségek és NPC-k nem 3D-sek , hanem kétdimenziós *sprite*-ok, emiatt néha igencsak elütnek a környezetüktől. Talán jobb lett volna, ha több animációs fázisuk is van. Érdekes módon egész Enroth-ban az összes női és férfi városlakó kísértetiesen hasonlít egymásra, csak a ruhájuk színében különböznek. Az apró portrék is jól sikerültek, bár néhány láttán az embernek az az érzése, hogy a készítők összegyűjtötték az összes ismerősüket és bedigiztek mindenkit.

Az irányítás jól sikerült, csak nem lehet átállítani a billentyűzet-kiosztást. Emiatt az ember úgy érzi, hogy az lenne a jó, ha két jobb keze lenne. Jó lenne az is, ha a futást ki/be lehetne kapcsolni, ha az ember szeretne gyorsabban közlekedni.

Szerencsére a fenti hibák egyike sem olyan súlyos, hogy emiatt gondolkoznunk kellene, hogy kipróbáljuk-e egyáltalán ezt a játékot.

Zárszóul

A Might and Magic VI a „klasszikus" RPG-ken nevelkedetteknek borzasztóan fog tetszeni. Ugyanazt az élmény adja, amit a 4-5 évvel ezelőtt megjelent klasszikus szerepjátékok. Óriási felfedezésre váró világ és hősök, akik szemünk láttára fejlődnek és lesznek egyre hatalmasabbak. Ez az, amit semmilyen más játéktípus sem nyújt. A Mandate of Heaven-nel egy újabb klasszikus született, amelyet még évek múlva is emlegetni fogunk.

Caris

A Might and Magic múltja és jövője

Kevesen tudják, de a Might and Magic sorozatnál csak az Ultima és a Wizardry játékok az öregebbek. Bevallom őszintén, az első résszel én nem találkoztam. A második epizód a Bard's Tale által meghonosított „klasszikus" RPG kinézetet használta: a bal felső sarokban a 3D izometrikus nézet, alul a karakterek adatai.



A sorozat a harmadik résszel lett igazán populáris. Itt volt először 3D animált grafika, a képernyő nagy részét elfoglaló játéktér, könnyen kezelhető menürendszer, tökéletesen használható automap, automatikus jegyzetelés. A program annyira jól sikerült, hogy a negyedik és az ötödik rész szinte teljes egészében annak az engine-jét használta. A négyes és az ötös résznek volt még egy érdekessége: habár külön-külön is játszhatóak voltak, de a két programot össze lehetett „olvasztani", ilyenkor egy játékot alkottak, amelyet egy csapat hőssel végig lehetett játszani. Sőt, voltak olyan küldetések, amelyeket csak akkor tudtunk teljesíteni, ha együtt volt fent a két rész.

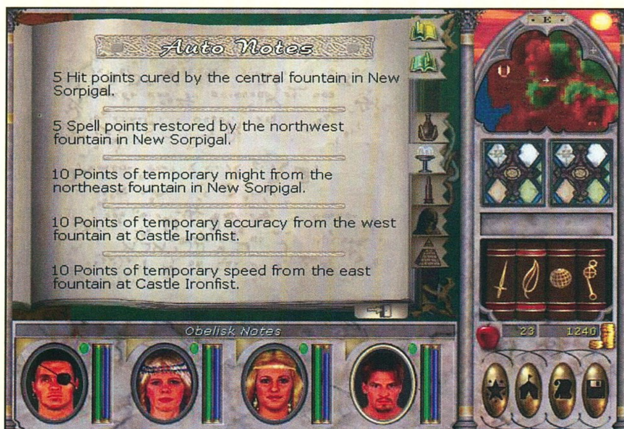


Heroes of Might and Magic

A Might and Magic sorozatnak van egy nagyon népszerű „oldalága" is, a Heroes, amely egy remek fantasy stratégiai játékot takar. Eddig három rész jelent meg ebből a sorozatból (Heroes I., Heroes II. és a Heroes II.-höz kiadott küldetéslemez, a Price of Loyality), de remélem mindenkinek örömet okozok azzal, ha elárulom: jön a harmadik rész!

Might & Magic 7...?

Igen, igen. Éppen, hogy megjelent a hatodik rész, de az alkotók nem pihennek. A tervek szerint a hetedik epizód 1999 karácsonyára fog megjelenni és ugyanazt az *engine*-t fogja használni mint a hatos rész. A New World Computing tervezett egy interneten játszható játékot is a Might and Magic világán (hasonlóan a nagysikerű Ultima Online-hoz), de ismeretlen okok miatt félbemaradt a program készítése.

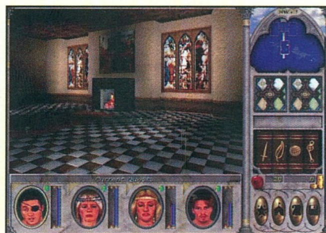


Az Auto Notes (nem autós notesz, hanem automatikus feljegyzések) olyan dolgokat jegyez fel, mint ideiglenes pontok különböző képességeinkre - hatalomra, célzási pontosságra, sebességre, vagy hogy mennyit gyógyultunk New Sorpigal különböző forrásainál.

városokban házak, boltok, fogadók, szökőkutak, egyéb épületek és az elmaradhatatlan lakosság található. Ezek közül a legtöbb bizonyos pénzösszeg ellenében hajlandó is csatlakozni csapatunkhoz. Az ilyen NPC-k sajnos nem teljes értékű karakterek (a régebbi részekkel ellentétben), csak valamilyen képzettséget biztosítanak a kalandozók számára. Ez nem is baj, hiszen a régebbi Might and Magic játékokban ez bizonyos szintű csalásra adott lehetőséget. A második részben pl. elég hamar fel lehetett fogadni Mr. Wizard-ot, aki az első pár *dungeont* egymaga kiirtotta helyettünk.

3D(fx?)

Nyilván sokan csalódottak egy kicsit, amikor kiderült, hogy a játék nem használ semmiféle 3D gyorsítást. Az már a nagyobb baj, hogy a készítők nem is tervezik *patch* elkészítését, annak ellenére, hogy a New World Computing rengeteg e-mailt kapott az idegesebb játékosoktól. Természetesen mi is rákérdeztünk, mi is annak az oka, hogy nincs 3D gyorsítás a játékban? A készítők három fő okot említettek. *(1)* Az elterjedt 3D gyorsítókártyák 95%-ában 4MB memória van, amelyből 2MB használható textúrák tárolására. A kártya csak ezekkel

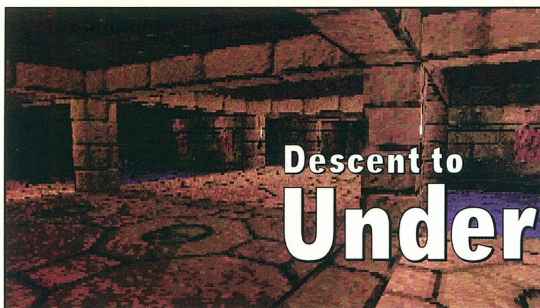


az eltárolt textúrákkal képes dolgozni, a Might and Magic 6 viszont 10 Mb textúrát használ, tehát 3D gyorsítókkal nem lehetne ugyanezt a látványt előállítani. *(2)* A mostani 3D kártyák fényforrás-kezelése még nem tökéletes, az ún. *vertex-lightning* módszert használják. Ezzel az eljárással minden *frame*-et kétszer kellene kiszámolni, hogy megfelelő legyen a látvány. (A szoftveres engine ezzel szemben tökéletes.) *(3)* Az összes piacon lévő 3D kártya maximálisan 16 bites Z-buffert képes kezelni, a játék azonban 32 bitest követel. A szoftver-engine természetesen 32 bites Z-buffert használ.

Egyetlen olyan 3D kártya van, amely megfelelne az összes fenti követelménynek, ez pedig az igen impresszív teszteredményekkel rendelkező Matrox G200-as. Arról viszont még nincs információnk, hogy a kártya mikor fog megjelenni...

Értékelés 91
New World Computing
Hardverigény: közepes

Interplay



Descent to Undermountain

Vérbeli hack'n'slash

Két-három éve jöttek az első hírek az Interplay készülő játékáról, mely az AD&D szabályrendszerére épül, a Descent 3D engine-jét fogja használni, így fergeteges szerepjátékhoz illő játékmenet mellett grafikai parádét ígért. Lássuk, mit sikerült valóra váltaniuk!



Első szintű hősünk, ahogy bemerészkedett a kazamatákba rögtön összetalálkozott Mr. Lila Izével, aki faját tekintve kobold, foglalkozása pedig XP-forrás. Még két-háromezer ilyet levágunk és szintet lépünk. Reszkess!

három-négy évvel ezelőtt kezdtek szállingózni a hírek az Interplay háza tájáról egy új szerepjátékkal kapcsolatosan, mely a populáris AD&D rendszerre és a Descent 3D engine-jére fog épülni. Minden rajongót lázba hozott a hír, tűkön ülve várták a játékot, a Descent to Undermountaint...

Azonban a játék csak nem akart napvilágot látni, egyre halogatták a megjelenést, addig-addig, míg a programot váróknak lassan elcsitult a játékkedvük és más hasonló alkotásokra fordították figyelmüket. De most, '98 nyarának elején kigyulladt a szikra, végre-valahára megjelent a játék. Meg kell jegyeznünk, mióta az Interplay felvásárolta a TSR-tól az AD&D jogait a számítógépes játékok platformján (régebben ezt az SSI/Mindscape mondhatta a magáénak), ez az első komolyabb hangvételű fantasy szerepjáték a kiadó tarsolyából. Tehát a játék műfaja kőkemény RPG, azzal az apró különbséggel hogy nem csapatot indítunk kalandozni, csupán egyetlenegy karaktert. A program két nagyobb modulra lett szétválasztva, azaz először karaktert kell generálnunk, majd jöhet maga a játék!

A karakteralkotás az AD&D szabályrendszerén alapszik, érdemes alaposan megfontolni kit-mit indítunk az egy karakteres korlátozás miatt. Azoknak a játékosoknak, akik nincsenek igazán tisztában az

Más vélemény

A Descent to Undermountain pontosan az a játék, ami úgy 4-5 évvel ezelőtt tuti siker lett volna. Sajnos 1998-ban a grafikai megvalósítás már egy kis kívánnivalót hagy maga után. A hat(!) évvel ezelőtt megjelent Ultima Underworld jóval szebbre sikerült mint ez a játék. Nem tudom, miért egy elavult 3D engine-t kellett a programhoz használni, amikor a Descent II már támogatta a 3D gyorsítókat. A grafika enyhén szólva is csúnya, ennek ellenére lassú is. Hogy mi az, ami miatt mégsem bukás a program? A válasz: AD&D. A szerepjáték még a legcsúnyább játékot is elviszi a hátán, minden hibájával együtt. Ilyen az, hogy mágussal nem lehet játszani, mert pillanatok alatt leverik, a Magic Missile-lal célozni kell(!), hősünk, ha nekifut a falnak, visszapattan(!) róla... Nem akarom senkinek elrontani a szórakozását, de RPG-rajongó létemre sem tudtam a programmal fél óránál többet egyfolytában eltölteni.

Caris



Az éles szemű kalandor rutinosan kiszúrja a „jól elrejtett" kincseket a barlang mélyén.

Az RPG-rajongóknak azt hiszem, nem kell magyarázni, miért is jó az, ha egy kaland egy ismert, populáris rendszeren alapszik, jelen esetben az AD&D-n. Sokkal jobb és gyorsabb, ha a játékot elkezdvén nem kell napokat töltenünk egy új rendszer megismerésével, feltérképezésével, hanem már egy meglévő (ráadásul jó) szerepjáték-rendszer mellett egyszerűen nekivágunk a kalandoknak.

A Descent to Undermountain-nal e tekintetben nincsen semmi probléma, nagyszerű kalandozásokat kínálnak Waterdeep sötét alagútjai számunkra, remek küldetés-sorozattal. Egy probléma van, de az hatalmas: a játékot nem 3 évvel ezelőtt adták ki. Hiába, a technikai kivitelezés sajnos a '94-95-ös időkre vezet vissza. A grafika khm... nos nem túl szép, és mindemellett a játékmenet és a Descent engine sebessége is egészen drasztikus dolgokat mutat fel. Mi lett volna, ha három évvel ezelőtt kiadatik a mű, amellett, hogy ma egy P120 tranzisztorait is kevésnek találta...

Manapság a grafika az első szempont egy játék megítélésében, és ezen bukott el a Descent to Undermountain. Akik mégis szemet hunynak felette és elegendő türelemmel rendelkeznek, ezen felül hajlandóak egy kicsit visszaszállni a kilencvenes évek elejének hangulatához, azoknak remek kalandokban lesz részük.

Iwo



Feketebotos Khelben kiselóadást tart a mélyben ránk váró ellenfelekről és csapdákról

Az Eye of the Beholder után újra visszatérünk a Waterdeep városa alatt fekvő, szörnyekkel teli labirintusba, Undermountain-ba

AD&D szabályaival, a készítők kiollóztak és beraktak egy részletet a Player's Handbook (az AD&D alapkönyve) elejéről a kézikönyvbe a legfontosabb dolgokkal kapcsolatban (fajok, osztályok bemutatása, szintlépési táblák, képzettségek és varázslatok).

Maga a játék a Forgotten Realms világában játszódik, mely talán a legnépszerűbb az AD&D univerzumok közül. Hihetetlennek tűnik ugyan, de a játék mindenféle kerettörténet nélkül indul, nem tudni, hogy mi miért vagyunk, kik vagyunk, mit akarunk... Ezek mind-mind játék közben fognak előttünk megvilágosodni.

Miután elkészítettük favorit karakterünket, a város térképén találjuk magunkat. Innen látogathatunk el a város kulcsfontosságú helyszíneire kalandozásaink során, elsőként a varázslótoronyba, ahol találkozhatunk állandó megbízónkkal, Khelben Blackstaff-fal, a város főmágusával. Ő fogja adni küldetéseinket, az esetleges jutalmakat és egyéb tárgyakat, melyek segíthetnek elkövetkezendő feladatainkban.

A térképről eljuthatunk még egy nagyon fontos helyszínre, a piacra. Itt valószínűleg csak a második-harmadik küldetés után fogunk üzleteket nyélbe ütni, két-három „dungeon" kifosztása után. Egy biztos tipp: Healing-et soha ne adjunk el! Az esetlegesen beszerzett drágaköveinkért viszont szép árakat kaphatunk. A bejött pénzt fordítsunk protection-ös tárgyakra, ezek a tárgyak hihetetlen hasznossággal bírnak a játékban!

Az egyik legfontosabb intézmény a térképen a Yawning Portal fogadó, ahonnan megnyílik előttünk az átjáró Undermountain sötét alagútjaiba és kazamatáiba. A fogadóban találkozhatunk még tucatnyi nem játékos karakterrel. Rendkívül vicces módon a mágia papnőjének testőrével fogadhatunk 100 aranyba, hogy túléljük-e első utunkat a mélyben... Fogadjunk nyugodtan, nyilván túl fogjuk élni, ebben segít az elején a Load Game.



Újabb „encounter" a láthatáron! Próbáljunk vele beszélgetni, vagy egyből térjünk rá a kézitusára?

Más vélemény

A DTU hasonlít az Ultima Underworld-höz. Ezért nagy lelkesedéssel és elszántsággal vágtam neki a kalandsorozatnak. Sajnos mélységesen csalódnom kellett. Igaz, hangok és effektek jók, kellemes aláfestésül szolgálnak. Már ha egyátalán hajlandó a program „megszólalni", ugyanis a legváratlanabb helyzetekben elnémul, majd újra megszólal. A karaktergenerálásnál a grafika még sokat ígér, a karakterek ábrái jópofa stílusban készültek. Később mindez hihetetlen mértékben elcsúnyul, megmarad az öt évvel ezelőtti színvonalon, ahogy a képeken is látszik. Az irányítás nehézkes, képtelenség finoman összehangolt mozdulatokat kivitelezni. A Descent engine-t sikerült verejtékes munkával elrontani. A küldetések is egyhangúak és primitívek: menjünk ide meg ide, csapjuk le aki szembejön. Nagyot csalódtam az Interplayben.

Zotyo

A játék kezelése hasonló az eddigi trendhez, apró eltérések és újítások vannak csupán. Eddig nem lett volna értelme az ugrás-mászás, levitáció, repülés és hasonló képzettségeknek, de a 3D-s engine miatt mostantól már van, és ezeket keményen ki is kell használnunk néhol. A térképrendszer szintén 3D-s, jól kiismerhető. Ha kalandozás közben le szeretnénk pihenni, hogy felgyógyuljunk és újra tele legyen a varázslattárunk, el kell mennünk pihenőhelyre. Nem lehet minden sarkon aludni, csak a kijelölt helyeken. Ezekből nincs sok, úgy helyszínenként egy. Kicsit unalmas lesz mindig visszajárkálni, úgyhogy a vége felé csak a gyógyító italokat fogjuk magunkba tölteni, és akkor megyünk vissza, ha égető szükségünk lesz a varázslatainkra.

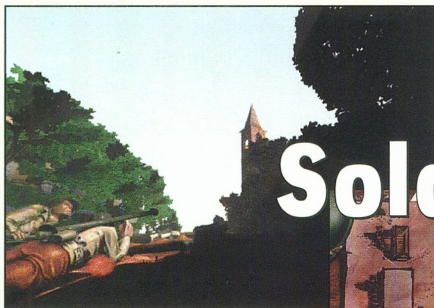
Apropó varázslatok. Mind papi, mind varázslói varázslatokból csak a negyedik szintig emelkedhetünk fel, úgyhogy igazán erős varázsigékről ne is álmodjunk... Nyilván feltámasztás sincsen, hisz nincs, aki ránk olvassa, ha meghalunk. A varázslatrendszer is új, azaz a legutóbbi AD&D-hez kiadott szabályokat tartalmazza. A mágiahasználók pontrendszer alapján választhatják a varázslatokat, így elérhetővé tették, hogy az első szintű varázsló ne egy szem varázslattal induljon. A varázstárgyaknak nagyon fontos a szerepük a játékban, figyeljünk rájuk és még egy jótanács: ne fukarkodjunk a töltetes tárgyakkal (wand, staff stb), lődözzünk nyugodtan.

A szörnyek hiánya miatt nem fogunk panaszkodni. Szerepel a repertoárban kobold, ork, csontváz, zombi, sárkány(!), lich(!!!) és minden, ami szem-szájnak, kardnak-tűzgolyónak ingere.

Már nagyon hiányzott a nagy játék-palettáról egy AD&D rendszeren nyugvó szerepjáték, ezt az űrt tölti be most a Descent to Undemountain. Minden adott egy jó kis hack and slash-hez, előre kalandorok!

Értékelés 67

Interplay
Hardverigény: gyors



Mindscape

Soldiers at War

A tizedes meg a többiek

Létezik a stratégiai játékok kavalkádjában egy olyan különleges irányzat, amelynek képviselői ritkán látogatnak el adathordozóinkra. A körökre osztott mikrostratégiai játékokról van szó, melyeknek ismérve, hogy néhány katonával, robottal, esetleg járművel kell különböző küldetéseket véghezvinnünk.

Szinte az összes ilyen program sajátossága, hogy minden cselekedettel (mozgás, lövés stb.) csökken az adott körben elhasználható akciópontunk. Ezek fogytával kénytelenek vagyunk kivárni a következő fordulót, ahol már folytathatjuk áldásos tevékenységünket. A műfaj „Nagy Öregje" a Laser Squad, ami nagyon-nagyon régen, C64-en született meg (a Spectrumos Lords of Chaos klónjaként), de később nem úszta meg a PC-s átiratot sem. Most az SSI – remek üzleti érzékről téve tanúbizonyságot – szakított megszokott stílusával és elkészítette saját verzióját a témában. Reményeik szerint „Katonái a háborúban" állni fogják a sarat bármilyen ellenféllel szemben!

A Soldiers at War a történelem legnagyobb világégésének késői szakaszába repíti vissza a sikerre éhes játékosokat. A német birodalom és szövetségesei futószalagon szenvedik el a vereségeket, ám a mindenki által várt békéig még hosszú és véres út vezet. Utóbbi lerövidítése lebeghet a szemünk előtt, amikor maroknyi katonánk élén egyre újabb, veszélyesebb akciókat hajtunk végre. Harminckét derék amerikai baka áll rendelkezésünkre, hogy tizenöt küldetést teljesítve komoly szerepünk legyen a szövetséges győzelem kivívásában. A hadjárat során embereink tapasztalatokban, kitüntetésekben és sérülésekben is gazdagodni fognak. Előbbi kettőből célszerű minél többet magunkévá tenni úgy, hogy a harmadikat lehetőleg mellőzzük. Ez első hallásra nagyon egyszerűnek hangzik, de megnyugtathatok mindenkit: nem az! Hamar le kell szokni a nyílt terepen való koordinálatlan mozgásról, mert ezeket a németek (sőt, az olaszok is) ólommal jutalmazzák! Aki könnyedebb megmérettetésre vágyik az először inkább az egyedi missziókat (custom mission) próbálja ki. Minden küldetéshez kapunk némi információt, ezek elolvasása nagyban segít a megfelelő átélésben, illetve a sikeres végrehajtásban. Hiszen, ha történetesen holmi felkapkodnivaló taposóaknákról esik szó az eligazításnál, akkor nem árt fémkeresőt csomagolnunk a kirándulásra. Ettől eltekintve is érdemes komoly hangsúlyt fektetni a katonák felszerelésére. Tanulmányozzuk figyelmesen az adatlapokat és ennek megfelelően osszuk szét a vasakat. Legfontosabb, hogy milyen fegyvernemben kapott kiemelt kiképzést az illető, ugyanis ez pozitívan befolyásolja a találati pontosságot. A közelharci fegyvereknek (tőr, pisztoly) nem sok haszna van, inkább koncentráljunk a

Más vélemény



Embereink óvatosan, egymást fedezve haladnak előre – de vajon hol lehet az ellenség? A követendő(?) stratégia: valakit előre küldünk, aztán saját halottunknak tekintjük, majd megbosszuljuk...

Kommandók a második világháborúban

A speciális katonai alakulatok szervezése és optimális kihasználása minden nemzet vezetőinek gondot okozott a háború során. Gyakran a „normális" egységektől vonták el a legrátermettebbeket és ez nem kevés ellenérzést szült a speciális alakulatokkal szemben. Ha hozzátesszük, hogy gyakran komoly erőket és felszerelést (általában a legjobb minőségűeket) különítettek el számukra vagy azt, hogy a legfelsőbb vezetés mindig kitüntetett figyelemmel fordult irányukba, akkor jobban meg tudjuk érteni az egyszerű bakák elégedetlenségét. Mégsem tagadhatta senki, hogy gyakran komoly eredményeket értek el ezek az alakulatok. Ide sorolhatjuk Heydrich meggyilkolását - akivel egy angol ügynök által kiképzett cseh ellenálló végzett - vagy a híres Jaywick hadműveletet is. Ez utóbbi akció során a brit egység egy halászhajó fedélzetén közelítette meg Szingapúrt és ott 30 000 tonnányi ellenséges hajót süllyesztettek el. Nem csodálkozhatunk azon, hogy ezek a cselekedetek regényírók és filmrendezők hadának érdeklődését keltették fel. Kommandósokról, ügynökről szól, nekik állít emléket például a Navarrone ágyúi, a Piszkos tizenkettő vagy a Kémek a sasfészekben.



Katonánk értetlenül álldogál a terítetlen asztal mellett – hol késik már a pincér?

A Piszkos tizenkettő és a Laser Squad kereszteződéséből született játék sok stratégia-rajongó álmát vált(hat)ja valóra



Olyan apróságok, mint holmi házfal, nem állhatja utunkat – egy gránát, és szabad a pálya!

nagy tűzerővel rendelkező géppisztolyokra, a pontos mesterlövész puskákra és – mindenek felett – a **kézigránátokra**! A fegyverek többségéből pillanatok alatt képes elfogyni a lőszer, így nem árt, ha viszünk néhány póttárat is magunkkal. Végezetül már csak arra kell a vételezésnél ügyelnünk, hogy nehogy úgy járjunk, mint az egyszeri szarka, aki sokat akart, de...

Bevetések kezdetekor célszerű meghatározni az elfoglalandó stratégiai pontokat és beosztani az embereinket, hogy ki hova próbáljon eljutni. Haladni három módozatban nyílik lehetőségünk. Alapértelmezett a gyaloglás, ami a középutat szimbolizálja a gyors, de zajos rohanás és a halálosan csendes, ugyanakkor bosszantóan lassú kúszás között. Ellenségeink likvidálására ereszthetünk egy sorozatot vagy leadhatunk egyetlen lövést is. Tovább bonyolítandó, lehet célzott és kapáslövést is leadni (előfordul, hogy a kettő között csak akciópontokban van különbség, hatékonyságban nincs!). Újdonság, hogy akciópontjainkat elkölthetjük „hitelben" is. Ez alatt azt értem, hogy bármekkora pontértékű cselekvést megcsinálhatunk egy adott körben, feltéve, hogy legalább egy pontunk volt a végrehajtás pillanatában. Abban az esetben, ha átcsúsznánk a negatív tartományba, akkor katonánk következő körében rendelkezésre álló pontjaiból vonódik le a különbözet. Kérhetünk bevetéseink során légi és tüzérségi támogatást is. Ennek előfeltétele, hogy vigyünk magunkkal rádiót, amin a koordinátákat be tudjuk diktálni. Néhány ajtót nem tudunk kinyitni barangolásunk során. Ezekhez a kulcsot a jólöltözött német tiszteknél találjuk. Természetesen a két szép szemünkért nem fogják odaadni, de a hullarablást háborúban nem veszik túl szigorúan. Másokat is érdemes átvizsgálni, mert csak így biztosíthatjuk csapatunk számára a folyamatos utánpótlást a mindig fogyó gránátokból.

Harcra fel hát, piszkos tizenkettő! Még az is lehet, hogy valaki közületek túléli a háborút...

Értékelés 80

Mindscape/SSI
Hardverigény: közepes
Extrák: multiplayer, pályaszerkesztő
Demo a ZED 1998/5. CD-n

Bevallom, rengeteget bosszankodtam, füstölögtem a tesztelés során. A Soldiers at War-ról a beharangozókból lehetett tudni, hogy nem akármilyen dobása lesz ez a program az SSI-nek. A kipróbálás alatt azonban sorra jelentkeztek az apró figyelmetlenségek okozta hibák. Nagyon nehezen barátkoztam meg például magával a mozgatással. Miért nincs lehetőség arra, hogy billentyűzetről irányítsam a katonát? Egy-egy araszoló lépéssorozat esetében fárasztó az egér nyüstölése. De ilyen egyértelmű hanyagság az is, hogy nem kérdez rá a gép, hogy komolyan gondoljuk-e a körünk befejezését. A szintek közötti könnyed átkapcsolás sincs megoldva. A félbevágott tankok (amik két „szintesek") pedig igen bizarrul néznek ki, ha csak az alsó részüket látjuk. Lehet, hogy kispályásnak tűnnek a kifogásaim, de sok kicsi sokra megy! Más jellegű hiányosság, hogy német kampányt nem lehet játszani. Pedig akadna egy-két történelmi küldetés: a Duce kiszabadítása, Horthy fiának elrablása és sorolhatnám Otto Skorzeny csapatának akcióit. Igaz, előbbit le lehet játszani egy szóló küldetés keretében. Ha már a németeknél tartunk, kár volt kihagyni a németjuhászokat a játékból. Nagyon feldobta volna a hangulatot egy-két kutyás őr!

De létezik az éremnek egy másik oldala is. A Soldiers at War rengeteg jó és sok új ötlettel is el van látva. Csak megemlítem a rugalmas akciópont-gazdálkodást vagy a sebesült társunk elszállításának lehetőségét. Sőt, tankokba is be tudunk szállni és géppuskákkal is tevékenykedhetünk. A küldetések között rengeteg jól felépített, igényes pálya található. A nehézségre pedig senkinek nem lehet panasza, a háborúban bizony megesik, hogy néha a mieink is meghalnak. Ezek mellett egy számomra nagyon kedves stílus legújabb képviselője. Így hajlamos vagyok – az apró kellemetlenségeket feledve – egy átlagosnál jobb játéknak titulálni a Soldiers at War-t. Kár, hogy soha nem lesz belőle olyan legenda, mint amilyen a Laser Squadból vált!

-csonti-



Interactive Magic

Industry Giant

Jockey Ewing nyomában

Az utóbbi időben elég kevés gazdasági szimuláció látott napvilágot (kivéve a Sim-sorozatot, melyeket a Maxis fáradhatatlanul ont magából). A Tycoon-ok hajdani sikerére már csak kevesen emlékeznek, és szinte mindenki a real-time stratégiai játékok akciódúsabb képviselőivel játszik, legyen az Dark Omen vagy Starcraft. Az I-Magic most úgy gondolta, hogy a gazdasági szimulációt éppen ideje felébreszteni Csipkerózsika-álmából, és kiadta a Tycoon-okra emlékeztető játékát, az Industry Giant-et.





A felfelé törekvésünk „kis business"-szel indul: sportszergyártással kezdjük meg a gyarapodást.

A játék kerettörténete és célja nagyon egyszerű: Pályakezdő iparmágnások vagyunk, s minden vágyunk, hogy megkapjuk az „Év üzletembere" kitüntetést. Ehhez természetesen rengeteg munkára van szükség, s az sem árt, ha teljesítményben lepipáljuk a riválís befektetőket. Évek szorgos munkájával talán sikerül elérni, hogy mi legyünk az új Jockey Ewing.

A program többféle játékra ad lehetőséget. Játszhatunk küldetést (szám szerint 24-et), három nehézségi fokozaton indíthatunk karriert (ez esetben több küldetést kell egymás után végigjátszanunk), illetve generáltathatunk a programmal egy pályát, amelyben az indulási évtől (1960-2060) és a városok számától kezdve a terepviszonyokon át egészen az ellenfeleink számáig (1-3) mindent mi magunk állíthatunk be. Sajnos, multiplayer-játékra nincs lehetőség.

Az Industry Giant-ben rengeteg tevékenységre kell figyelnünk. Mindenekelőtt gyárakat kell építenünk, majd meg kell oldanunk, hogy a nyersanyag eljusson az üzemekbe. Ezután üzleteket felhúzni és gondoskodni arról, hogy a boltokban mindig legyen eladható áru. Végül, a statisztikák alakulását figyelve optimalizálni kell az árakat, a gyártást és a szállítást. Nagyjából ennyi lesz tehát a teendőnk, de - bár mindez egyszerűen hangzik - nem lesz könnyű dolgunk.

Már csak azért sem lesz könnyű a játék, mert a gyártható termékek száma úgy 50 körül mozog, s néha bizony nehéz eldönteni,

Más vélemény

Nagy bátorságra vall mostanában , mikor a „maximum adrenalin"-játékok a menők (legyen az real-time stratégia, vagy Quake-klón), egy komplex gazdasági szimulációval kirukkolni. Az Industry Giant azonban valószínűleg akkor sem számíthatna kirobbanó sikerre, ha éppen a Sim és Tycoon sorozatok lovagolnának a divathullám tetején. Miért? Mert semmi újdonságot nem hoz elődeihez képest. Bár a grafika szép, ez nem tudja feledtetni a játékmenet apró, ámde annál idegesítőbb hibáit. Kár érte, mert első ránézésre ígéretesnek tűnt, de sajnos a mai játékok legnagyobb betegsége, az eredetiség hiánya. A 3rd Millenium után tehát egy újabb felemás próbálkozásnak lehetünk tanúi, így alighanem a Sim City 3000-ig várnunk kell a stílus "feltámadására".

Hancu

Egy kis történelem

1990 volt az az év, amikor a Sim City megjelent, s egy teljesen új irányvonalat adott meg az addigi gyengécske gazdasági szimulációknak. Addig ugyanis focimenedzsereken kívül (pl. Kenny Daglish's Soccer Manager) szinte semmi ilyen jellegű nem mozgott a piacon. A Sim City vérbeli gazdasági szimuláció volt, s azzal, hogy real-time megvalósítást alkalmazott, hihetetlenül nagy sikerre tett szert. Nem csoda hát, hogy akadtak követői is (természetesen az egyéb Sim-eken kívül).

Következő mérföldkőként a Railroad Tycoon-t említhetjük meg, mert ez a program volt az első, mely a hangsúlyt inkább a városok közti szállításra helyezte (a Sim City-ben ugyanis csak építkeznünk kellett). A Railroad Tycoont és a Sim City-t az A-Train nevű program ötvözte sikeresen, s ezzel kiemelkedett az akkori klónok közül. Ezután két folytatás következett, a Sim City 2000 (ez először alkalmazta azt a 3D megjelenítést, melyet a mai klónok - így az Industry Giant is - használnak) és a Transport Tycoon. Bár mindkettő remek játék volt, egyik sem lett akkora siker, mint elődjük, mivel a gazdasági szimulációk ekkorra már "kimentek a divatból".

A mai klónok sem tudják igazán lázba hozni a közönséget, mivel a 3D-s játékcsodák ellen nincs sok esélyük. Talán majd a hamarosan megjelenő Sim City 3000 változtat ezen...



Nagyon szomorú vagyok, amikor azt látom, hogy egy ígéretes játékot apróságokkal rontanak el (ezt a jelenséget el is nevezhetnénk Rebellion-effektusnak), és sok munkával csak egy közepes terméket hoznak piacra. Sajnos, az Indusrty Giant-tel is ez a helyzet.

A program egyik legnagyobb hibája, hogy hiányzik belőle az eredetiség. A játék minden egyes trükkjét, megoldását láttuk már valamelyik elődjében. Nincs mese: az Industry Giant egy klón. Ettől persze még lehetne jó játék, de még a szemet gyönyörködtető grafika ellenére sem az. Hogy miért nem, arra a program számos negatívuma kimerítő választ ad.

Vegyük például a logikátlanságokat, melyek olyan hatalmas mértékben jelentkeznek a játékban, hogy az már több, mint zavaró. Ha például egyik állomásról a másikra szállítunk valamit, és a másik állomás közelében nincs egy gyár, vagy egy raktár, az árunk elvész (világos, a fém gyorsan romló áru, és ki kellett dobni...). Még ennél is nagyobb baki az, hogy egy gyár egyszerre csak egyféle terméket gyárthat. Például a játékgyárban nem lehet egyszerre kisautót és babát gyártani, pedig mindkettőhöz csak műanyag kell. E miatt a hiba miatt nagyon hamar felhalmozhatunk eladhatatlan raktárkészletet. Szóval, logikai bukfenc akad bőven.

Aztán, nem ártott volna utánanézni rendesen a neveknek. Mikor megláttam a „Kanló" modellt, sejtettem, hogy nem egy csődörvontatású vonatról van szó, hanem a Kandó-féle villanymozdonyról, azért rosszul esett. Az is jó lett volna, ha néhány animációval, vagy képpel kedveskednek játék közben (elvégre ezt már a Sim Ant is tudta), nagyon feldobta volna az amúgy kissé unalmasra sikerült kattintgatást. Azt sem értem, hogy miért csak az USA-ban és Európában tevékenykedhetünk. Szívesen beindítottam volna a Bajkál-Amur vasútvonalat... Hiányoltam azt is, hogy az Industry Giant semmiféle tisztességtelen módszerre nem adott lehetőséget. Csakis termeléssel és árharccal lehet legyűrni az ellenfeleket. Talán a fejlesztők nem néztek Dallast-t...? Sorolhatnám még tovább a sirámaimat, de már eddig is túl sokat szidtam a játékot. Elvégre az Industry Giant a maga nemében megüti az átlagot, de sajnos grafikáján kívül semmivel nem emelkedik ki a tömegből.

Éppen ezért, bár az Industry Giant egy számomra nagyon szimpatikus műfaj képviselője (arról nem is beszélve, hogy abszolút erőszakmentes), nekem nem nyerte meg a tetszésemet. A Tycoon-ok messze jobban voltak.

Stöki

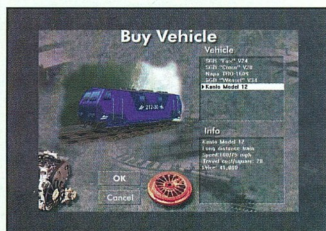


hogy az ehhez képest kevés nyersanyagból (fém, fa, műanyag és drágakövek) mit is készítsünk. A termékek között megtalálhatóak a játékok, sportszerek, szerszámok, sőt, 2000 után már a videofonok, a műanyag autók és a jól hangzó multimédia-centerek is. Értelemszerűen a termékekhez tartozó gyárak és üzletek is nagy számban fordulnak elő, így ezek változatosságára sem lehet panasz. Találunk még a játékban olyan épületeket is, melyeknek gyakorlati hasznuk nincs (vidámpark, uszoda stb.), viszont építésükkel a közvélemény (és az „Év üzletembere" szavazói) szemében nő az ázsiónk.

A szállításhoz is többféle eszköz áll a lehetőségünkre. Találunk teherautókat, melyek olcsók, viszont kevés árut szállítanak egyszerre; vonatokat, melyek drágák, viszont hat vagont cipelnek; repülőket, melyek olcsóbbak, mint a vonatok(?), és messzebbre képesek elszállítani a portékát; valamint hajókat, a vízi városok közti kereskedelem létrehozására. Ezekhez a későbbi években már olyan extrák is kapcsolódnak, mint a „Superconductor" nevű, 200 mérföld/óra sebességgel haladó vasút, vagy a légpárnás hajó. Tulajdonképpen a fenti egységek és termékek sikeres kombinálása a játék lelke.



A vasúton kerülendőek a nagy kereszteződések, de ha mégis kell, építsünk kerülősíneket.



„Kanlo" villanymozdony: az apró pontatlanság bizony bántja a szemünket

A fentiekből kitűnik, hogy a program változatossága példaértékű lehetne, de mi a helyzet a kivitelezéssel? Nos, az Industry Giant megvalósítása több, mint szép. A játék 1024×768-as grafikája kiváló, és 65K-s színmélységet használva különösen széppé varázsolja a tájat. A térkép négyirányú nézetre ad lehetőséget, és a hatféle zoom segítségével maximálisan áttekinthetjük a terepet. Némi elégedetlenségre adhat okot viszont a játék zenéje, mely nagyon rövid, és mivel egy küldetés során többször is felhangzik, egy idő után a játékos inkább kikapcsolja. A hangeffektek (madárcsicsergés, a fűrésztelep zümmögése stb.) ellenben kifejezetten kellemesek.

Az Industry Giant egy egyszerű, ám hosszú és nehéz játék. A műfaj rajongói bátran kipróbálhatják, mert a Capitalism, a Sim City és a Railroad Tycoon játékelemei ötvöződnek benne, ami tartalmas szórakozást ígér.

Értékelés 72

Interactive Magic
Hardverigény: közepes
Extrák:
Demo a ZED 1998/6. CD-n

Gremlin Interactive

Motorhead

Lassan már csak a menetszél hiányzik

A Gremlin Interactive már régi versenyző az autós programok terén: ők követték el bő két esztendővel ezelőtt a Fatal Racinget. Ha valaki nem emlékezne: a program iszonyatos gépigényével hívta fel magára a figyelmet. Egy P133 és 16 MB RAM bizony akkoriban elérhetetlen álom volt legtöbbünk számára! Ilyen háttérrel érkezett a Motorhead című program Gremlinék háza tájáról.

Autóversenyről lévén szó, nem igazán fontos az ilyen stílusnál a komoly háttértörténet vagy egy százoldalas szabálykönyv. Ezért nem is lehet elmarasztalni a kiadót, hogy nem tett mást a Motorhead-del, mint hogy a divatos „nem túl távoli" jövőbe helyezte a játékot. Épp csak a szükséges beállítások kell megadnunk és már téphetjük is az aszfaltot! Aki még arra sem hajlandó, hogy beírja a nevét, az nyugodt szívvel rábökhet a *Quick Race* feliratra és türelmetlensége azonnal csillapodni fog. A fejesugrás jellegű futamon kívül indulhatunk szóló versenyeken, de magától értetődik, hogy egy bajnokság keretein belül is megpróbálhatunk az élre törni. Tapasztalt aszfaltbetyárok számára jegyzem meg, hogy a játék egyes részletei kísértetiesen hasonlítanak a TOCA rendszeréhez. Elég megemlítenem, hogy eleinte itt is mindössze két pálya áll a nagyérdemű rendelkezésére. A többi négy helyszínt csak a különböző fokozatú bajnokságok abszolválása után tudjuk „felszabadítani". Szintén ismerős ötlet, hogy a jó teljesítményt extra lehetőségekkel díjazza a program.

Az előkelő utolsó helyen állunk, itt az ideje szembefordulni a többiekkel...

A grafika is tartogat számunkra meglepetéseket: a Motorhead képes egy „mezei" PC-n is megjeleníti a *lens flare* effektust! Amiért ez érdekes az az, hogy eddig csak a 3Dfx-szel avagy szemüveggel rendelkező egyének láthattak ehhez hasonlót a képernyőjük előtt.

Elérkeztünk a program lelkéhez: a sebességhez. Nyugodt szívvel ki merem jelenteni, hogy a P100 körüli, 3Dfx-es támogatással **nem** rendelkező géptulajdonosok

Halálkanyar a híd alatt című manőverünk csúfos kudarcot vallott.

Íme a Knight Rider-féle „helyből ugratás".

Régóta vacillálok, hogy vegyek-e 3D-s kártyát. A dologban az a legviccesebb, hogy egy olyan játék adta az utolsó lökést a vásárlás irányába, amelyik ilyen fajta támogatás hiányában is csodákra képes. Ez pedig a Motorhead. Látvány tekintetében csak szuperlatívuszokban lehet beszélni róla. Elképesztő, fantasztikus, félelmetes és hasonló jelzők jutnak először az eszembe, ha a játékra gondolok. Nem tudom, hány program büszkélkedhet azzal, hogy maga a játék szebb, látványosabb, mint az indításkor megtekinthető intrója. Hozzá kell tennem, hogy az intro sem piskóta, tehát nem sánták közti futóbajnokkal hozott össze minket a sors.

Nem szégyellem bevallani, sokáig képtelen voltam bármilyen értékelhető teljesítményre a játékban, mert a látvány teljesen lebilincselt. Hihetetlenül élethű a mögöttünk loholó ellenfél szórt fényű lámpája, a ködből előbukkanó nagyváros épületegyüttese, a reflektorok kápráztató kavalkádja. Mindezek csak kiragadott mozzanatai mindannak, ami a Motorheadet a legjobb játékok sorába repíti.

De ne gondoljátok, hogy mindössze a külsőségek miatt egyedülálló a program! Döbbenetes az a hangulat, amely a verse-


Kilátás a hátsó szélvédőn, piruett közben

is bátran tehetnek egy próbát a játékkal. Igaz, itt már nem 800×600-ban fogunk száguldozni, de alacsonyabb felbontásban sincs szégyenkeznivalója a Gremlin üdvöskéjének.

Ha mindent helyreraktunk a grafikai menüben, következhet a paripánk kiválasztása. Először is személyre szóló színeket festhetünk járgányunkra, amelyeket bőséges palettáról válogathatunk össze. Ezután már „csak" a program által felajánlott futurisztikus járgányok között kell megtalálnunk az igazit. Ez nem könnyű feladat, mert az autók mindegyike három tulajdonsággal is bír: végsebesség, gyorsulás, úttartás. Könnyen előfordulhat, hogy az egyik pályán verhetetlen típus egy másik, eltérő stílusú helyszínen csúnyán leszerepel.

Végre elérkeztünk a habhoz a Gremlin tortáján! A verseny során hét intelligens ellenfélnek kell megmutatnunk, hogy ki a legény (netán leány) a gáton. Az intelligens szó jelen esetben nem csupán egy nagyképű jelző, mert a számítógép vezérelte versenyzők meglehetősen jól mozognak a futamok alatt. Nem engednek előzni, nekünk jönnek, leszorítanak az útról és hasonló kellemetlenségeket produkálnak.

A kameranézetek terén nem túl nagy a választék. Járművünket irányíthatjuk belülről nézve, hátulról illetve folyamatosan váltott, fix kameranézetekből. Ez utóbbinál viszont a versenyzés enyhén nehézkessé (lehetetlenné) válik, de meg kell hagyni, hogy a legfantasztikusabb látványban itt lehet részünk. A játék három nehézségi fokozaton játszható és ezeket remekül sikerült „belőni". A könnyű szint csak a legelején jelenthet gondot, míg a nehéz fokozat első helye sokáig marad a lehetetlenség kategóriájában. Két dolgot szeretnék zárásként megemlíteni. Egyik a sérülések hiánya. Nem tudunk olyan sebességgel nekimenni valaminek, hogy akár egy karcolás is essen autónkon. Remélem, az alkotók ezt nem az *arcade* jelleget erősítő tényezőnek, hanem a jövő járgányainak strapabíróságát szimuláló aprólékosságnak szánták... Másik észrevétel, hogy a versenyek alkalmával lehetőségünk nyílik egyes helyeken az elkalandozásra is. Simán fölhajthatunk egy épület lépcsősorán és beparkolhatunk a belső udvarra, de ha úgy tartja kedvünk kiállhatunk egy kis pihenőre is az egyik benzinkútnál. Ilyen és ezekhez hasonló élményben lesz része mindenkinek, aki kipróbálja a Motorhead-et.





Más vélemény

Végre egy száguldozós játék, amihez nem kell erőmű, mégis olyan látványt nyújt (fantasztikus sebesség mellett persze), hogy az ember pár perc játék után csodálkozni kezd egykori önmagán, aki annak idején a Screamert, és a Need for Speedet elismerő szavakkal illette. Jelentem, a Motorhead lesöpörte a pályáról minden konkurrensét. Nincs mese: a játék minden tekintetben felülmúlja a vetélytársait. Gyors, és gyönyörűen kidolgozott (3Dfx nélkül is, ami manapság különösen nagy szó!), a játékmenet magával ragadó, és telis-tele van lens flare-rel!

Hancu

DirectX vs. 3Dfx

nyek során elragadja az embert. A tempó szédítően gyors, alig van néha egy-egy pillanatnyi idő, hogy hátrapillantsunk üldözőinkre. A számítógép vezérelte falka pedig állandóan megkeseríti az életünket. Érdekes opció a felzárkózás (*catch up*), ami bekapcsolt állapotban szinte folytonos küzdelmet garantál. Ezt úgy éri el, hogy gyengén versenyző emberrel szemben lelassítja az ellenfeleket, míg a túlságosan elől nyargaló menők esetében felpörgeti a gépi irányítású autókat. Érdemes egyszer külső kameranézetből figyelni a járgányok mozgását! Fékezésnél kicsit előrebukik, hirtelen gáznál pedig felágaskodik a kasztni.

Ám ennél a témakörnél tudom az egyetlen – általam felfedezett – negatívumot is megemlíteni: az ütközésekkel nem vagyok kibékülve. Főleg akkor hökkentem meg, amikor úgy 250-es tempónál belerohantam ferdén egy falba és az autóm mindössze egy leheletnyit arrébb ugrott. Egy ilyen ütközéstől az ember elvárná, hogy másodpercekig pörögjön az autó a falnak újra meg újra nekicsapódva és ehhez képest ennyit kap. Mindenesetre csak azt tudom kívánni, hogy bárcsak minden programnak ennyi hibája lenne!!!

-csonti-

Értékelés 88

Gremlin/Digital Illusions
Hardverigény: közepes
Extrák: 3Dfx, multiplayer

Sierra



Sierra Pro Pilot

Szállunk rendelkezésére

Az utóbbi két év kemény fejlesztéssel telt a Sierránál, már ami a repülőgép-szimulátorokat illeti. Párhuzamosan két programot készítettek, az egyik az első világháborús repülőknek és pilótáiknak állít emléket, egy régóta várt folytatás: a Red Baron 2. A másik kissé nyugodtabb, a polgári repülés szerelmeseinek készült Pro Pilot.

A programban az Egyesült Államok területén repkedhetünk, összesen öt fajta géppel, melyek mindegyikének repülési modellje, illetve műszerezettsége maximális mértékben megfelel, életbeli társiakéval. A gépek közül a két utasszállítónak azonban nem csak a műszerfalát, hanem még a belsejét is szemrevételezhetjük. Az öt típus a következő: Cessna 172 (tanuló illetve kiképző gép), a Bonanza V35 (műrepülő gép), a Baron B58 és a Super King Air B200 (két hajtóművesek), Cessna CitationJet 525 (sugárhajtóműves). Ahogy a Flight Simulatorban és a Flight Unlimited II-ben, itt is bedigitalizált műszerfalakon lehet elérni az összes kapcsolót és műszert – ehhez egeret, vagy billentyűkombinációkat használhatunk.

A fotorealisztikus tájakhoz százezer négyzetmérföldnyi bedigitalizált domborzati térképet tartalmaz a program. Ebben benne foglaltatik huszonkilenc metropolisz, melyek mindegyike egyenként hatvan négyzetmérföldnyi kiterjedésű. Ezen kívül a programban 3000 reptér szerepel, az eredeti a tengerszint feletti magassággal, tájolással, és természetesen megfelelő hosszal. Az összes VOR, NAVAID, és ILS adó is a helyén van, és természetesen a megfelelő frekvenciákon adnak, ráadásul lehetőségünk van arra, hogy pilótatársaink beszédét és a földi irányítást hallgassuk.





(fent) Légifotó minőségű látvány...

(jobbra) Nagy a kontraszt a műszerfal realisztikus fotója és a puritán renderelt kormány között.



Vajon merre lehet a reptér?

Értékelés 82
Sierra
Hardverigény: közepes
Extrák: Direct3D

Jól látható, hogy a programozóknak a Flight Simulator túlszárnyalása volt a cél. Ezért hasonló gyenge megoldások születtek: néha hirtelen épületek bújnak ki az igencsak pixeles textúrákból, nem érzékelhetőek a domborzati magasságkülönbségek, a domborzat textúrái sivárak...

A legtöbb település között csak pusztával, s ezeken óriásra nőtt pixelekkel lehet találkozni. Sajnos megfeledkeztek a fejlesztők arról, hogy nem csak a Flight Simulator fogja a terepet uralni, s nem számoltak olyan programok színrelépésével, mint például a Flight Unlimited II – mely magát a szimulációt félretéve, a grafika terén is bőven felülmúlja a két másik konkurens programot. Bár a Pro Pilot támogatja a Direct3D-t, a gépigény mégis igen magas, helyenként még egy 200 MHz-es Pentiumon is csak 15 képkockát mutat másodpercenként, ami nem vall jól optimalizált kódra.

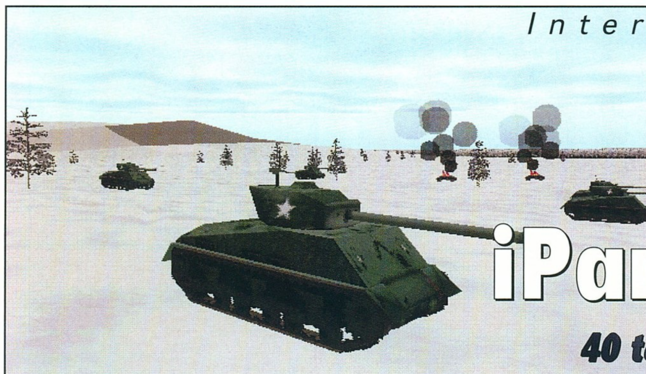
Ezektől eltekintve a program egész kellemesre sikeredett, hiszen sok hasznos és ötletes újítást is tartalmaz. Ilyen például a felszállás előtti „checklist"-ek végignézése, melyek külön vonatkoznak a kigurulásra, felszállásra, leszállásra... Nagyon tetszett még a programba épített GPS is, mely nagyban hasonlít a Flight Simulator hasonló rendszeréhez, ám itt a különböző rádióadókat és ezek frekvenciáit is lehet látni, tehát nem kell a repülési térképekhez fordulni ilyen irányú segítségért.

Ami különleges a programban, az az oktatási rész, mely minden szempontból egyedülálló. A fel- illetve leszállástól kezdve, a kormányfelületek megfelelő használatán keresztül, a vészintézkedésekig minden benne van, melyeket video formájában lehet megtekinteni és a program második CD-jén helyezkedik el. Itt elég erősen szükségeltetik a nyelvtudás, hiszen a szövegben néha csak úgy repkednek a terminus technicusok.

Mindent egybevéve, nagyon kellemes program, bár a kis átfedések és hibák rontanak a program élvezhetőségén.

Tatcom

Interactive Magic



iPanzer '44

40 tonna acélba öltözve

Úgy gondolom, rengeteg ember meghökken, ha azt hallja, hogy a második világháború első szakaszában – amikor Hitler hadserege tönkreverte a fél világot – a Wehrmacht páncélosai lényegesen gyengébbek voltak az ellenfél által felvonultatott gépeknél. A legnagyobb kudarc 1941 júniusában érte a németeket. A primitívnek és gyengének hitt orosz hadsereg soraiból előtűnt a T-34-esek első generációja. A szovjet haza büszkeségei elölről gyakorlatilag kilőhetetlennek bizonyultak. Ezt a súlyos problémát egészen '43-ig nem sikerült kielégítően megoldani a németeknek. Ekkor azonban színre lépett a kor legjobb páncélosa a PzKw V, ismertebb nevén a Párduc. A háború végéig elismerten a legjobb tankként teljesített szolgálatot. Egyesítette a közepes páncélosok mozgékonyságát és a nehezek átütőerejét.

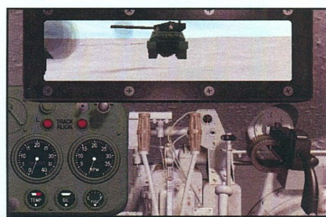
Német oldalról ezzel a legendával küzdhetjük végig a '44-es évet az Interactive Magic legújabb programjában. De nincs akadálya annak sem, hogy orosz vagy amerikai harckocsizóként próbáljuk becserkészni ezt a félelmetes nagymacskát. Rögtön le kell szögeznem azonban, hogy szó nincsen egyenrangú küzdelemről! A háború legvégén is, amikor az arányok már nagyon megbillentek, egyetlen kilőtt német harckocsira legalább három szövetséges jutott. Tehát fel lehet kötni a felkötnivalót mindenkinek!

Ami elsőre feltűnik a játékkal kapcsolatban, hogy hatalmas területet szeretne megragadni, feldolgozni. Két teljesen eltérő frontot (keleti, nyugati), három legendás harckocsit (Párduc, T-34, Sherman) és két játékstílust (szimulátor, stratégia) próbálhatunk ki egyetlen CD segítségével. Talán ennek köszönhető, hogy néhol kicsit felszínesre sikerült a iPanzer '44. A grafika például meglepően szegényes és objektumokból sem zsúfoltak túl sokat a terepre. Ezért is érthetetlen a program iszonyatos gépigénye. Egy P233-as 64 megás gép esetében sem volt zökkenésmentes a megjelenítés.

Azért a fejlesztők védelmében meg kell említenem, hogy kellemes elegyet alkot a stratégia és a szimulátor a játékban. A taktikai térkép segítségével megtervezhetjük támadásunk irányát, majd az ellen megjelenésekor bepattanhatunk páncélos kötelékünk bármelyik harckocsijába és találatainkkal növelhetjük az egész bevetés sikerét. Rengeteg finomítási, beállítási lehetőség is rendelkezésünkre áll. Ennek legjobb példája a lövések kezelése. *Arcade* módban csak meg kell nyomnunk az entert és már repül is a halál.



A folyónál tankolunk!



Ki lehet ez itt előttünk? Lelőjük, aztán majd kiderül...

Automatic opció esetén már a tüzelés előtt a szóköz segítségével be kell a távolságot állítani, míg a *Historical* verziónál csak a szemünkre és a szerencsére számíthatunk.

A hadjárat kezelése talán a legkiemelkedőbb része a programnak. Hangulatos, ahogy egy dossziéban lapozgatva kapunk átfogó képet a csata állásáról. Magunk dönthetünk a csoportunk magjának kiválasztásáról, a kiegészítő csapatokról, de néha a küldetés jellegéről, sőt a további hadműveletek irányáról is. Kiértékeléskor pedig nemcsak saját stratégiai céljaink eléréséről, de az ellenfél esetleges sikereiről, kudarcairól is olvashatunk jelentést. Közben persze jönnek a kitüntetések és az elmaradhatatlan fejlődés is.

Mindenképpen említésre méltó az a profizmus, ahogy a program tálalásra került. A kézikönyv 164 oldalán rengeteg hasznos történelmi ismertetést kaphatunk. Képet alkothatunk a hadjáratok előzményéről, terveiről és lezajlásáról is. Az eredményes ténykedésünket pedig komoly táblázatok segítik. Tehát professzionális csomagolás és átlagos tartalom, ennyi az iPanzer '44.

-csonti-

Tankok és adataik

Név	PzKw V G	M4A3(76)W	T-34/85
Becenév	Párduc	Sherman	
Súly (tonna)	44,8	31,0	28,6
Sebesség, úton (km/h)	46	42	50
Sebesség, terepen (km/h)	20	24	25
Fő fegyver	75 mm L/70	76,2 mm L/53	85 mm L/54
Max. páncélvastagság (mm)	110	89	90

Értékelés 71

Interactive Magic
Hardverigény: gyors
Extrák: multiplayer

MicroProse

M1 Tank Platoon II

A Szakasz második bevetése

ha találomra megkérdeznénk száz számítógépes játékokhoz valamicskét is értő embert, hogy mi jut eszébe elsőre a MicroProse név hallatán, akkor valószínűleg sokféle választ kapnánk. Lennének olyanok, akik Pirates! felkiáltással reagálnának. Mások Bill Gates nevét mormognák, mert összekeverték a MicroProse-t a Microsofttal. Biztosan a Civilisation sem egy ember szájából hangozna el, de egyvalamiben biztos vagyok: jó páran az M1 Tank Platoonnal kötnék össze a céget. És nem véletlenül! A maga idejében áttörést jelentett a program, mert – szakítva az addigi lövöldözős hagyományokkal – stratégiai és szimulátor oldaláról dolgozta fel a páncélos hadviselést. Egészen mostanáig nem született méltó utóda a játéknak. Mostanáig, ugyanis megérkezett az M1A2!

Tálalás profi módon

Már a csomagolás is sokkoló hatással van az emberre, ha bekukkant a doboz belsejébe! Egy 280(!) oldalas „füzetecske" gondoskodik róla, hogy a türelmes és angolul értő tulajdonos információéhsége ne maradjon kielégítetlenül. Kedvcsinálónak néhány apróság a tartalomból: taktikai tanácsok az USA jelenlegi katonai doktrínája







(kis képek fentről lefelé)
• Egy orosz Mi-24F Hind. A gépágyúval könnyen leszedhetjük, ha parancsnoki teendőink engedik.
• Az ellenség T-90-esei veszteségekkel nyomulnak előre, hiába a Tunguska támogatása.
•Az elszórt oszlop formáció kielégítő tűzerőt biztosít előre is...

M1 történelem

M1 Abrams: a kiöregedő M60-as harckocsikat felváltó új generációs páncélos. A nyolcvanas években állították szolgálatba, majd hamar megjelentek továbbfejlesztett változatai. Áttörő újdonságot elsősorban a Chobham páncél hozott. Utóbbiról azt érdemes megjegyezni, hogy több féle anyag (műanyag, kerámia, ötvözött fémek) van egymásra rétegezve és ennek köszönhető a rendkívüli szilárdsága.

M1A1: az M1-esek 105 mm-es lövegét kicserélték 120 mm-esekre, továbbá a Chobham páncélok második generációja volt az új tank kültakarója.

M1A1 HA: nehéz páncélos (Heavy Armor) változat. Itt – a védelem további erősítésére – egy uránium réteg is helyet kapott a páncélban.

M1A2: az amerikai hadsereg legújabb fejlesztésű nehéz harckocsija. Rendelkezik az összes előd pozitív tulajdonságaival és ezen kívül számos forradalmi újítással is. Ilyen az IVIS rendszer vagy a szintén úttörőnek tartott érzékelő csomag. Az M1A2-t jelenleg egyértelműen a világ legjobb páncélosaként tartják számon.

A repülőszimulátorok legnagyobb hibájának tartom, hogy nem képesek széles réteget lekötni. Legtöbbünket elborzaszt a tény, hogy az ilyen stílusú programoknál tucatnyi billentyűkombinációt kell bemagolnunk csak azért, hogy felszállhassunk és pár percig a levegőben is tudjunk maradni. Néhány játék pedig szinte a valódi vadászpilótákkal vetekedő tudást követel meg a sikeres szerepléshez. Éppen ezért nagyon hálás téma a páncélosok lemodellezése. Valahogy mindenki otthonosabban érzi magát megszokott közegében, a földön. A baj csak az, hogy ezt a feladott labdát a legtöbb cég nem tudta megfelelően „lecsapni". Általában megelégedtek valamilyen szimulátor-akció öszvérrel, ami természetesen nem hozott átütő sikert (pl. Armored Fist 2). Ezért fogadtam rengeteg fenntartással az M1 Tank Platoon II-t!

Jelentem, a kérdőjelekre felkiáltójelekkel válaszolt a MicroProse. Nem akarok ömlengeni a grafikáról, mert arról ékesebben szólnak a képek. Nem említem meg a hanghatások változatosságát és élethűségét, mert ezeket hallani kell. Amiről igazán úgy érzem, hogy megjegyzésre méltó, az a hangulat. Megvallom, nem igazán kedvelem az amerikai fenegyerekek stílusát. Általában - ahol csak lehet - ellenük ténykedem a különböző programokban, társasjátékokban. Ám ez a játék (talán elsőként) képes volt arra, hogy megszabadítson káros előítéleteimtől és szívvel-lélekkel támogassam korunk szuperhatalmának törekvéseit. Személyes tragédiának vettem minden gyalogosom pusztulását és kéjes elégtételt jelentett a tucatnyi ellenséges páncélos romjai között bóklászni!

Néhány apró - valóban nem egetrengető - hiányosság viszont bepiszkítja a gyönyörűnek tűnő összképet. A küldetések nem túl változatosak. Ugyan gyakran kap más-más titulust egy akció, de a lényeg legtöbbször ugyanaz: semmisíts meg mindenkit! Kevésnek tűnt a tereptárgyak száma is. Igaz a sivatagban ne várja az ember, hogy metropoliszokba botlik, de egy-egy oázis azért nem ártott volna.

Furcsa az is, hogy az egyébként vastag és tartalmas gépkönyv néhol igen szűkszavúan intéz el bizonyos részleteket. Nem lehet tudni például, hogy konkrétan milyen hatással van egy katonára a neki adományozott kitüntetés. Néha nő a képessége, néha nem, nem tudni milyen tényezők döntik ezt el. Valamit azonban e nélkül is el tudok dönteni: az M1A2 kategóriájának magasan a legprofibb képviselője.

-csonti-

Sárkány ellen sárkányfű

avagy napjaink tankelhárító rakétái

Már a második világháború alatt felmerült az igény páncélosok kilövésére képes, nem harckocsira telepíthető - akkoriban még elsősorban gyalogsági - fegyverekre. A német *panzerfaust* vagy az amerikai *bazooka* ezt az igényt próbálta betölteni, de a gyerekcipőben járó új fegyvernem nem volt képes jelentősen befolyásolni az ütközetek kimenetelét. Az igazi áttörést az 1973-as arab-izraeli háború hozta, ahol a bevetett ATGM (anti-tank guided missile), magyarul irányított tankelhárító rakéta, komoly eredményeket produkált és jelentős szerepe volt az izraeli győzelemben. Az azóta eltelt negyedszázad során egyre-másra láttak napvilágot a rendszer újításai, továbbfejlesztései. Vegyük tehát sorra a legfontosabb típusokat, melyek megkeseríthetik egy mai harckocsizó életét! A meghatározásnál az általánosan használt angol kifejezésekkel fogunk élni, de a magyarázatból ki fog derülni, hogy mit is takar a név.

Wire guidance: a legrégebbi rendszer. Egy vékony optikai kábelt húz maga után a rakéta és a járműben található célzóberendezés segítségével így folyamatosan korrigálni tudja a pályáját.

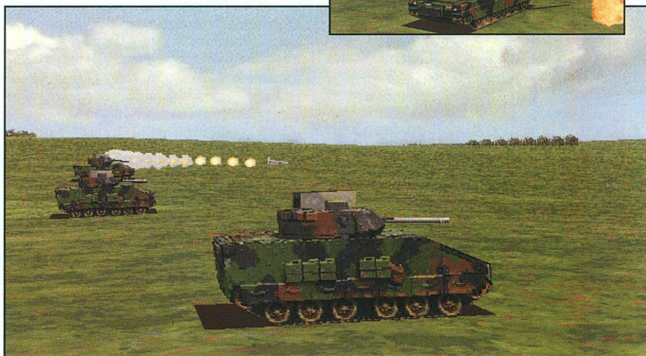
Laser guidance: a jelentős korlátok közé szorított optikai szál helyett itt a lézer látja el a célkijelölés feladatát. A rakétában található egy keresőfej, ami a lézer által „megfestett" célpontot regisztrálja és ez, mint vér szaga a vadat, úgy vezeti a robbanótöltetet. Nagy előnye ennek a verziónak, hogy nem feltétlenül szükséges a kilövés helyén lennie a jelölő lézernek. A legtöbb korszerű harci helikopterben ilyen rendszer található.

IR guidance: a legújabb fejlesztés, mely ugyan évtizedek óta használatban van, de nem tankok ellen, hanem levegő-levegő rakéták (pl. Sidewinder) esetében. A módszer hasonlatos a lézeres verzióhoz. Itt a célpont hőképe vezeti a rakétát. Pusztán be kell fogni indítás előtt a célt és már mehet is az „ajándék". Egyéb dolga nincs is a rakéta kezelőjének, ezért keresztelték el az ilyen stílusú fegyvert *fire-and-forget*-nek, ami kicsit szabadon „lőj és kész"-nek fordítható le ékes anyanyelvünkre.



alapján, gondolatok a páncélos hadviselés jövőjéről, 57 egység adatainak ismertetése, áttekintés az amerikai és a vele konfliktusba kerülő hadseregek felépítéséről. Gondolom, ezek alapján mindenki számára világos, hogy nem egy „tizenkettő egy tucat" típusú akciójátékkal hozott minket össze a sors. Annyira nem, hogy kezdésnek melegen ajánlom a két kiképzőközpont (Fort Knox és Fort Irwin) meglátogatását. Amíg ott nem teljesítünk megfelelően, addig ne nagyon





M2A2 Bradley-k, a tetejükön 2 TOW tankelhárító rakétával hathatós támogatást nyújtanak a támadásunkhoz.

Célzás szabad szemmel

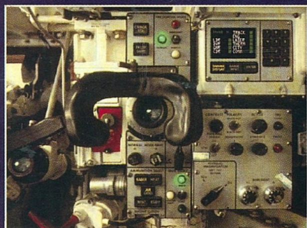
avagy Magad uram, ha szolgád nincsen!

A modern harckocsik tüzéreinek nagyban megkönnyíti az életet a lézeres távolságmérés és a löveg automatikus pozícionálása. De mi történik akkor, ha valamelyik sok milliós csodaszer fölmondja a szolgálatot? Nos, ilyenkor lép előtérbe az Ember. Egy egyszerű, vonalas mérősablon segítségével egy gyakorlott tüzér majdnem olyan jól tud célozni, mint a számítógép.

Az adat- és vonalhalmaz tetején láthattok egy növekvő számsorozatot. Minél nagyobb a szám, annál jobban megközelíti az alatta lévő hosszú vonalat (a KE és a HEAT között lévőt). Ez a rész szolgál az ellenség távolságának megállapítására. A rendszer azon alapul, hogy a távolabb lévő dolgokat kisebbnek látjuk, mint az azonos nagyságú, de közelebb lévőket. Ha felfedezünk egy lehetséges célpontot, akkor nincs más teendőnk, mint megnézni, hogy melyik az a kis vonal, amely alá és a hosszú vonal fölé pontosan befér a sziluett. Ekkor csak le kell olvasni a jármű fölötti számot és megszorozva százzal megkapjuk a célpont távolságát (méterben). Elsőre kicsit bonyolultan hangzik, pedig nagyon egyszerű dologról van szó. Példának okáért, ha egy észrevett T-80-as a húszas szám alatt található csíkocska és az ez alatt húzódó vonal között teljesen kitölti a területet, de sehol sem lóg ki, akkor a kérdéses páncélos két kilométernyire van tőlünk. Felfedezhetünk még a vonalak között pontokat is. Használatuk hasonló módon történik, de ezeket akkor kell figyelembe venni a számok alatti szakaszok helyett, ha csak a tank tornyát látjuk (pl. domb mögött áll). Hiszen a torony kb. fele-harmada az egész tanknak, így a mérési skálának is kisebbnek kell lennie.

Sikeres távolság-megállapítás után már csak azt kell eldöntenünk, hogy milyen lőszerrel fogunk tüzelni és az annak megfelelő függőleges mérőskálán (a KE vagy HEAT felirat alatt) az imént lemért számra kell beállítanunk a cső magasságát. Húzzuk középre a célkeresztet és tűz!





A tüzér állomáshelyét az eredeti fotó alapján alakították ki, ráadásul minden kapcsoló működik.

számítsunk elsöprő sikerekre az éles bevetések alatt sem. Mivel a program kérés nélkül elmenti a hadjáratok csatái után az állást, így még az újrajátszás sem lehet a segítségünkre (igaz, egy jól megválasztott file biztos helyre másolása sok bosszúságtól menthet meg minket...).

Lángban az egész világ

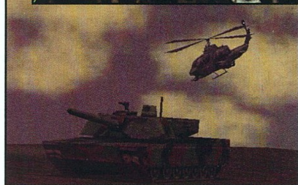
Ha már nem csak a saját járműveinket tudjuk halálos pontossággal eltalálni, hanem néha a mozgó ellenséget is, akkor érdemes körbenéznünk komolyabb akciók után kutatva. Találhatunk egyszeri, különálló küldetéseket is, de szerintem mindenki jobban lelkesedik a történettel rendelkező, összefüggő hadjáratokért. Utóbbiakból öt darab várakozik a CD-n. Ezek mindegyike kitalált helyzeteken alapul, de a jobb beleélést segítendő, híradó bejátszásokat tekinthetünk meg a kampány kezdetén és végeztével is. Különösen pikáns a Távol-Keleten zajló hadművelet, mert ekkor az amerikai hadsereg az orosz kormánycsapatokkal karöltve próbál egy szibériai lázadást leverni. Azért a régi, jól bevált kliséket is leporolták a szerzők és megküzdhetünk a keményvonalasok irányította jelenkori orosz haderővel, ezúttal lengyel földön.

A hadjáratok – nem meglepő módon – sorozatos bevetéseket tartalmaznak. Az viszont már sokkal érdekesebb, hogy nincs kötött láncolata a küldetéseknek. A számítógép minden alkalommal véletlenszerűen generál pályát számunkra. Úgy tűnik az Eastern Front ebből is divatot teremtett. Sikeres akciókról visszatérve feletteseink kiértékelik teljesítményünket és bizonyos mennyiségű „jó pontot" utalnak ki szakaszunknak. Ezeket már mi válthatjuk előléptetésekre és érdemrendekre. Választásunk során legyünk figyelemmel arra, hogy az esetleges kitüntetések pozitív irányba befolyásolhatják beosztottaink további szereplését. Azaz ne csak a parancsnok mellkasát rakjuk tele színes csíkocskákkal!

Egy mindenkiért, mindenki egyért

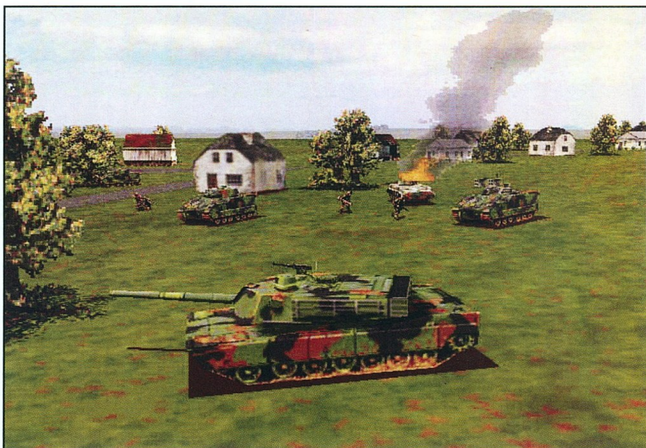
Az eddig leírtakból is sejteni lehet már, hogy az M1A2-ben nem egy magányos





(fent) A parancsnok állomáshelye a CITV panellel (parancsnok független hőképkeresője, balra) és az IVIS térképpel (járműközti információs rendszer, jobbra).
(lent) Végső esetben hívható a légi támogatás.

lánctalpas van a gondjainkra bízva, hanem egy egész szakasz. A négy tankból álló csoport folyamatosan végigkísér minket a küldetések során és nagyon hamar képes egyik-másik katona az ember szívéhez nőni. A fájó veszteségek így az átlagosnál is kellemetlenebbek lesznek, míg a győzelmek még édesebbé válnak. A „kemény magon" kívül szinte minden ütközetben kapunk kisegítő alakulatokat is, akik szintén a mi parancsnokságunk alatt állnak. A taktikai térkép segítségével könnyen átláthatjuk a harci szituációkat, ezért csak rajtunk múlik, hogy megfelelő ukázokkal lássuk el embereinket. Szárazföldi alakulatok mellett rendszeres támogatóink lesznek a tüzérség alakulatai vagy a kifejezetten páncélosok ellen fejlesztett gépmadarak (pl. az A-10-es „tankgyilkos") is. A parancsok kiadása meglehetősen egyszerű módon történik, kijelöljük a megfelelő egységet és az ikonok közül rábökünk a nekünk tetszőre. Be lehet állítani a haladás sebességét, a célterületen felveendő irányt, a szakasz formációját, de még azt is, hogy miként reagáljanak katonáink az ellenséges tűzre.



A dobozolt csoda

Minden parancsnok álma, hogy kiagyalt stratégiáját a katonák a lehető legpontosabban hajtsák végre. Nos az M1A2 esetében a vezér nincs tétlenségre késztetve akkor sem, ha serege harci érintkezésbe lépett az ellenséggel. Egyszerűen bepattan valamelyik páncélosába és közvetlen irányítás alá vonja a tankot. Gyakorlatilag az összes izgalmas pozícióban próbára tehetjük képességeinket. Valljuk be, hogy az ágyú megtöltéséért felelős közlegény munkája nem túl vonzó perspektíva! Ámde például páncélos-parancsnokként – az IVIS (belső információs rendszer) segítségével – kiválaszthatjuk tüzérünk következő célpontját, még akkor is ha ő történetesen teljesen más irányba tüzel. Külön móka, hogy mialatt tüzérünk az ágyúval nehezebb vasakra lövöldözik, addig mi a torony tetején elhelyezett géppuskával irthatjuk a gyengébben páncélozott szállítójárműveket és természetesen a gyalogságot is! De ha semmi érdekes nem történik, ki is kukkanthatunk a tetőn található kémlelőn. Hogy mit láthatunk, ha kinézünk? Gyönyörű tájat, élethű járműveket, fedezéket kereső gyalogosokat és esetleg a fakón fénylő Holdat is. Félelmetes látványt nyújt az éjszaki zárótűz vagy az, amikor több tucatnyi szétlőtt roncs között robogunk keresztül. A csodálatos grafikai hatásokat és a (viszonylagos) gyorsaságot nem lehet megalkuvások nélkül összeboronálni. Itt is felfedezhetünk néhány apró trükköt. A gyalogosok példának okáért 2,5 dimenziósak, hiszen csak néhány előre megrajzolt oldalról láthatjuk az embereket. De meglehetősen furcsa látvány az oldalról szemlélt vonal vastagságú fasor is, és még sorolhatnám. Mindezekért azonban bőségesen kárpótol minket a pergő játékmenet, a kitűnő hanghatások és a magával ragadó hangulat.

Tippek

- Mindig legyünk mozgásban! Egy helyen maximum 10-20 másodpercet időzzünk, azután álljunk tovább. Ezt elmulasztva lehetőséget adunk ellenfeleinknek, hogy pont a fejünk fölé rendeljék meg a zárótüzet.
- Ha megfogadtátok az előbbi tanácsot, akkor érdemes azt is megjegyezni, hogy lassú tempóban tanácsos haladni. Ha túl gyorsak vagyunk, akkor hamar a buli közepén találhatjuk magunkat, ez pedig kerülendő.
- Elölről az M1A2 gyakorlatilag kilőhetetlen. Ezt mindig tartsuk szem előtt!
- Tankunk a legtöbb ellenséges harckocsinál messzebb képes ellőni. Ezért lavírozzunk azon a határon, ahol mi már igen, de ők még nem tudnak értékelhető találatot bevinni.
- A könnyebb járművekre, gyalogosokra ne pazaroljuk a drága ágyúlőszert. Inkább kukkantsunk ki a parancsnoki fülkéből és szórjuk meg őket géppuskával!
- Az magaslatokra felejthető egységeket (pl. HMMWV) küldjünk, mert ugyan az ilyen pontokról az egész terep belátható, de minket is mindenki észre fog venni, és ha egyszer észrevettek...
- Ha több szakasznyi tank áll a rendelkezésünkre, akkor – ismeretlen területen – egyszerre csak az egyikkel mozogjunk, míg a többi fedezetet biztosít.

MENNYIRE VAGY PROFI M1-ES HARCKOCSIZÓ?

1. Mennyi (hány liter) az M1A2 átlagos fogyasztása száz kilométeren?

a) Nem fogyaszt semmit, mert napelemes.
b) Kb. 400 liter.
c) Optimális körülmények között kb. egy Volga étvágyához mérhető

2. Hány darab M1Abrams harckocsit vesztett az USA az 1991-es Irak elleni hadjárat során?

a) Kettő darabot, ezeket viszont egyazon ütközet során.
b) Negyvenöt darabot, a veszteségek pótlása miatt csökkenteni kellett a NASA támogatásának mértékét.
c) Egyet sem, az amerikaiak a legjobbak!!!

3. Kiről vagy miről kapta az M1-es sorozat az Abrams nevet?

a) Abraham Lincoln-ról, az USA volt elnökéről.
b) Ez tulajdonképpen egy bonyolult szakkifejezés rövidítése.
c) Creighton Abrams tábornokról, a tervezőről.

4. Az M1A2-es harckocsiban négy főnyi személyzet található. Ki veszi át a parancsnokságot, ha a tank parancsnoka nem képes feladatát ellátni (halott vagy súlyosan sebesült)?

a) A vezető, mert úgyis ő irányít.
b) Az ágyú megtöltéséért felelős katona, mert neki úgysincs sok dolga.
c) A tüzér, mert ő a közvetlen helyettes.

Megoldások, értékelés

1 – b: Bár igaz, hogy a majdnem kétezer literes üzemanyagtartályba bele is fér egy félezres kilométeres túra.
2 – a: Érdemes megemlíteni, hogy a peches tankok személyzete egytől-egyig élve úszta meg a történteket.
3 – c: Remélem, nem sokan dőltetek be Abraham Lioncoln-nak!
4 – c: A tüzérek rangfokozat tekintetében is a második helyen találhatók az M1 legénysége között.

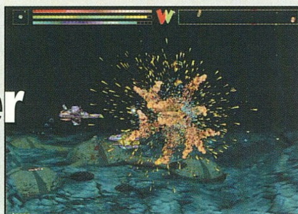
Értékelés: Minden jó válasz egy pont.
0-1 pont: Mindössze néhány helyen hibáztál, gratulálunk!
2-3 pont: Majdnem tökéletesek az ismereteid. Ideje lenne elgondolkodnod a pályamódosításról!
4 pont: Örömmel vesszük, hogy megtiszteli újságunkat, Mr. Abrams!

Értékelés 91

MicroProse
Hardverigény: gyors (3Dfx ajánlott)
Extrák: multiplayer, Direct3D, 280 oldalas kézikönyv

Topware

Blaster



A játékkultúra és a szórakoztató szoftverek fejlődődnek: stílusok váltják egymást, egyes játéktípusok divatba jönnek és klónok sokaságát inspirálják, míg mások szép lassan eltűnnek a süllyesztőben. Az egyik ilyen „haldokló" stílus az oldalt scrollozó shoot'em up-oké. Ennek az eltűnőfélben levő kategóriának talán utolsó képviselője a Blaster!, a német TopWare terméke.

A kerettörténet kicsit emlékeztet az Event Horizon című, jogosan elfeledett sci-fi-horrorra. Az első, Naprendszert elhagyó emberi kolonizációs űrhajóflotta – annak ellenére, hogy eltűntnek nyilvánították, és annak rendje-módja szerint meggyászolták – ezer évvel az expedíció indulása után hirtelen előbukkan a mélyűrből. Hogy a hajók az eltelt évezred alatt hol jártak, és mi történt velük, azt senki sem tudja – mindenesetre az elveszett flotta, és a nyomukban hemzsegő ezernyi idegen eredetű, ám annál agresszívabb objektum nem tétovázik, és megtámadja a Földet. Az öreg bolygó megvédése természetesen a mi feladatunk lesz.



A Blaster! nagyjából mindent megad a játékosnak, amit csak ki lehet hozni egy ilyen stílusú játékból...

A Blaster! nagyjából mindent megad a játékosnak, amit csak ki lehet hozni egy ilyen stílusú játékból.. Ezrével fognak az életünkre törni a texture-mapping és phong-shading eljárással élethűvé tett, hicolor-ban tündöklő ellenfelek, akiket CD-minőségben megszólaló zene kíséretében küldhetünk a másvilágra. Ebből persze nem sokat fogunk hallani a rutinosan bekapcsolt autofire és az állandó robbanások hangjától, de ez legalább harmonizál a vizuális megjelenítéssel, ahol lángcsóvák, füstfelhők, és atomvillanások takarják el a háttér animációit.

A Blaster! egy tipikus „félórás játék". Nem késztet gondolkodásra, vagy más intellektust terhelő cselekvésre. Ellenben megadja a „magányos hős halomra öli a gonosz ellent"-érzést, ellezít és kikapcsol egy fárasztó nap után – aki egy játékban ezt a funkciót keresi, megtalálta tökéletes megoldást.

Hancu

Ravensburger

Moving Puzzle



Valószínűleg mindenki játszott már kirakós játékkal, angol nevén puzzle-lal. Bizonyára olyan is akad köztetek, aki találkozott már az egyik legnagyobb puzzle-forgalmazó, a Ravensburger nevével. Nos, ez a patinás cég megjelentette első számítógépes játékát, mindjárt hatféle feldolgozásban.

Természetesen egy kirakójátékról van szó, méghozzá nem is akármilyenről. A megszokott sokezer darabos óriás-puzzle helyett itt csak 20-30 részes puzzle-okkal fogunk találkozni, melyek viszont nem állóképet adnak ki, hanem apró filmjeleneteket. Tehát a puzzle minden darabja mozog, és ez igencsak megnehezíti a kép kirakását. A játék során viszont nem ez lesz az egyetlen probléma. A második fokozaton ugyanis már forgatnunk is kell az egyes darabokat, a harmadikon pedig tükrözni is. Egy nagyfelosztású, harminc darabos kép kirakása a legnehezebb fokozaton bizony már beletelik harminc-negyven percbe.



Ha minden képpel megbirkóztunk, egy kódot kapunk jutalmul, mellyel jelentkezhetünk a Ravensburger puzzle-kirakó bajnokságára.

A készítők gondoskodtak a változatosságról: kilenc kép közül választhatunk, mindegyiket háromféle felosztással, három fokozaton rakhatjuk ki. Ha mindet megoldottuk, kapunk egy tizedik, bonus képet, melyet az addigiaknál sokkal nehezebb kirakni, mivel a gép néha belekever a már kirakott részekbe. Amennyiben ezzel is megbirkózunk, egy kódot kapunk jutalmul, mellyel jelentkezhetünk a Ravensburger puzzle-kirakó bajnokságára.

Az előbb hatféle feldolgozást említettem. A kiadó ugyanis a filmjelenetek témája szerint hatféle köntösben jelentette meg ugyanazt a puzzle-játékot. A vásárló tehát kedve szerint válogathat, hogy tengeri állatok, vadállatok, természeti jelenségek, extrém sportok, autó- és motorversenyek, vagy éppen repülés témakörébe tartozó animációkat szeretne kirakni.

Összességében véve a Moving Puzzle egy nagyon szórakoztató játék, és bár nem tudja hosszabb ideig lekötni a játékost, egy-egy félórára érdemes elővenni, és megmozgatni Quake-ezésbe belefásult agyunkat.

Stöki

Cheat-ek

I-war

A Player Hisory Screen-en gépeljük be: DARKGOAT, így a játék cheat módban fog futni, és a következő csalásokra ad lehetőséget:

Bal [Shift] + [0] (a Player History Screen-en) – az összes küldetést választhatjuk
Bal [Shift] + [0] (játék közben) – megsemmisül a célpontnak befogott ellenség
Bal [Shift] + [P] – képlopás
Bal [Shift] + [M] – folyamatos képlopás, amíg be nem telik a wichester
Bal [Shift] + [0] – sérthetetlenek leszünk

Excalibur 2555 AD

Nyomjunk Esc-et, majd az F12 nyomva tartása mellett a következőket:

[↑], [↑], [→], [→], [↑], [↑], [↑], [↑] – Kinyílik az összes ajtó
[↑], [↑], [↑], [←], [←], [←], [←], [←] – Felgyógyulunk a maximumra
[←], [→], [←], [↑], [→], [↑], [↑], [↑] – Szintugrás

Fallout

Ha megöltük a Deathclaw-kat (a tojásokkal és a mamájukkal együtt), menjünk vissza a Gun Runnerekhez. Beszéljünk a hídnál az őrrel, majd menjünk Gabrielhez. Kérdezzük meg fegyverekről és lőszerről (weapons and ammo), mire kapunk 1000 tapasztalati pontot, és a Karma tulajdonságunk is emelkedni fog. Most menjünk vissza a Deathclaw-k raktárába és kezdjük elölről az egészet – minden forduló újabb ezer XP-t jelent.

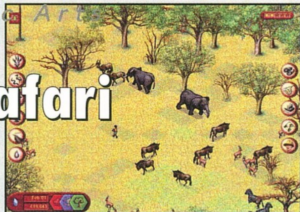
Mysteries of the Sith

A [T] billentyű lenyomása után aktiválhatjuk a cheat-eket:

iamagod - az összes Force Power-t megkapjuk
diediedie - minden fegyvert megkapunk

Electronic Arts

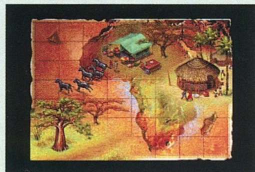
Sim Safari



A Sim Safari képében egy igazán érdekes és szórakoztató játékhoz juthatunk a startégia/manager programok területén már régi motorosnak számító Maxis jóvoltából. A játék elsősorban a fiatalabb korosztályt célozza meg, de kétlem, hogy az egzotikus tájak varázsa ne hatna az idősebbekre is. A cél egy természetvédelmi terület létrehozása, a helyszín Afrika, az összes létező ismérvével: oroszlánok, zsiráfok, egzotikus növények, esős és száraz évszakok, és vadul fényképező japán turisták...

A játékos feladata tehát egy szafari-park létrehozása, felvirágoztatása, s megfelelő szinten tartása. E végből a kiválasztott földdarabot be kell népesíteni csupa érdekes állattal és növénnyel, az ökológiai egyensúly és a tápláléklánc szem előtt tartása mellett. Ahogy szaporodnak a park lakói, egyre több és több tennivaló akad. Szerencsére nem leszünk teljesen magunkra utalva; egy ökológus, egy pénzügyi tanácsadó, s egy agg benszülött fog ellátni hasznos útmutatásokkal.

Mint azt már megszokhattuk a korábbi Sim játékokból, természetesen minden pénzbe kerül. A bevételt az ide látogató turisták szolgáltatják, akik szívesen fizetnek komoly összegeket, hogy sok egyéb érdekesség mellett láthassák az Nagy Afrikai Ötöst: az oroszlánt, a bölényt, az elefántot, az orrszarvút és a leopárdot. A a boldogulás szempontjából nélkülözhetetlen látogatókat megfelelően berendezett táborban kell elszállásolni, s a közlekedési lehetőségeikre sem árt odafigyelni. Ehhez személyzetre lesz szükség, akiket a közeli bennszülött faluból bérelhetünk. Látható tehát, hogy egyszerre három területen kell jól sáfárkodnunk a ránk bízott javakkal: a vadonban, a táborban, s a faluban egyaránt bizonyítani kell rátermettségünket.



A játék roppant igényesen kivitelezett. Az irányítás kényelmes, az ikonok jelentése magától értetődő. A grafika követi a kor követelményeit, a hanghatások pedig kellemes aláfestésül szolgálnak. A program nem csak szórakoztat, de tanít is; a teljes helybéli flóra és fauna megtalálható egy ismertető lexikonban, képekkel és pár soros szöveggel ellátva. S végül, de nem utolsósorban, egy kis kérdezz-felelek kvízjáték is fellelhető a korongon, melyet a tényleges játék alól is elérhetünk.

B. Zotyo

Reflexive

Swarm



A számítógépes játéktörténelem legősibb kategóriáját a lövöldözős, úgynevezett shoot'em up-ok alkotják, melyek végigkísérték a számítástechnika fejlődését egészen a kezdetektől, szinte az összes platformon, géptípuson.



A Swarm a stílus minden követelményét maximálisan kielégíti

Mi sem bizonyítja ékesebben a stílus további fennállását annál, hogy a szinte beteges iramban fejlődő játékiparban még mindig születik egy-két hírnevet öregbítő alkotás, mint jelen esetben a Swarm.

A játék megfelel a mai követelményeknek, a grafikája nagyon szép (éppen annyira, amennyire egy shoot'em up-tól elvárható), a hangok és a zene is kellemesre sikerültek.

A készítők szakítottak a hagyományos balról jobbra scrollozó pálya koncepciójával, inkább egy hatalmas területre rakták kicsiny űrhajónkat, melyen egy térkép segítségével szabadon mozoghatunk és lődözhetünk, kinek mi tetszik. Különböző küldetésfajtákat kell végrehajtanunk a játék során, van olyan, amikor mindenkit el kell pusztítani, van, hogy meghatározott tárgyakat kell felszednünk (közben természetesen túlélnünk) és még egy halomnyi ezeken kívül.

Ellenfeleink igen változatosak lesznek, az izgő-mozgó lövöldöző kis bigyóktól kezdve egészen a lomha, kikerülhetetlen nagy bigyókig. Vigyázzunk, mert a természetes akadályok is (sziklák, aszteroidák) is esküdt ellenségeink lesznek. Fegyverkészletünk is fejlődni fog a játék előrehaladtával, a legmókásabbak talán a különböző aknák lesznek, amiket mi tudunk kidobni járművünkből, rajtunk egyáltalán nem sebeznek, és viszonylag nagy hatósugárral rendelkeznek.

Mindent összevetve egy nagyon jó shoot'em up játék a Swarm, a stílus minden követelményét maximálisan kielégíti.

Iwo

Cheat-ek

gimmestuff - minden tárgyat megkapunk
gameover - szintugrás
trainme - Force level-ünk emelkedik
freebird - repülés
cartograph - a teljes térképet megkapjuk

Rebel Assault 2

Szintkódok (a legnehezebb fokozaton): Bantha Carrack, Katana, Dengar, Palleon, Ithull, Stenness, Myrkr, Churba, Artoo, Satal, Loube, Denaba, Sturm, Crado

Age of Empires

Újabb titkos billentyűzetkombinációk (csak a teljes verzióban működnek, a demóban nem):

Ctrl + G	+1000 arany
Ctrl + W	+1000 fa
Ctrl + S	+1000 kő
Ctrl + F	+1000 kaja
Ctrl + Q	gyorsabb építkezés

Hellbender

A következő tisztességtelen eszközöket használhatjuk fel boldogulásunk érdekében:

STEROID	láthatatlanság
TOTLPWR	maximum energia
IMPUMPD	összes fegyver
MAXMEUP	maximum életerő
IMSTUCK	szintugrás
FRAMEIT	FPS mutató

Sub Culture

refill - A pajzsokat újratölti
scotty - Visszateleportál Touka Reefbe
didit - Azonnal befejezi a küldetést
wonga - Pénzünk 1 000 000-val gyarapodik

Összefoglaló táblázatok

technikai részletek

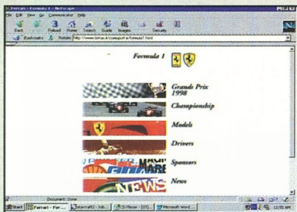
	Dokumentáció (oldal)	3D támogatás	Multiplayer (személy)	Minimum hardver (proc., RAM, HDD)	Kiadó
Addiction Pinball	kb. 50	–	–	P75, 16Mb, 20Mb	MicroProse
Blaster!	–	3Dfx	–	486DX4-100, 8Mb, 50Mb	TopWare
Descent to Undermountain	kb. 190	–	–	P90, 32Mb, 50Mb	Interplay
iPanzer '44	kb. 160	D3D	–	P133, 16Mb, 50Mb	Interactive Magic
Industry Giant	n. a.	–	–	P90, 16Mb	Interactive Magic
M1 Tank Platoon II	kb. 280, billentyűzetkiosztás	3Dfx	2-5	P133, 16Mb, 200Mb	MicroProse
Might & Magic 6	n. a.	–	–	P90, 16Mb	New World Computing
Motorhead	n. a.	3Dfx	2-4	P90, 16Mb	Gremlin Interactive
Moving Puzzle	n. a.	–	–	P90, 16Mb	Ravensburger
Queen – the Eye	kb. 20, 2 óra audio track	3Dfx	–	P90, 16Mb,100Mb	Electronic Arts
Redline Racer	CD booklet, kb. 30	D3D	2-8, internet	P133, 16M RAM, 3Dfx vagy P166, 16Mb	Ubi Soft
Sim Safari	CD booklet, kb. 20	–	–	486 DX4-100, 16Mb, 20Mb	Electronic Arts
Soldiers at War	kb. 70	–	–	P120, 16Mb, 220Mb	Mindscape
Swarm	–	3Dfx	–	P90, 16Mb	Reflexive
Unreal	n. a.	3Dfx, voodoo2, PowerVR	sokjátékos, internet	P133, 16Mb	GT Interactive
World Cup '98	n. a.	D3D	2-8	P100, 16Mb	Electronic Arts

Megjegyzés: Néhány játékból a cikk írásának pillanatában még nem létezett teljes, dobozos változat, csak a kiadó által küldött review-verzió - ezért vannak az *n. a.* (nincs adat) jelölések a táblázatban.

	ZED értékelés	Grafika	Hangulat	Összetettség
Addiction Pinball	84	nagyon jó	nagyon jó	közepes
Blaster!	–	jó	jó	közepes
Descent to Underm.	67	közepes	jó	összetett
iPanzer '44	71	közepes	közepes	összetett
Industry Giant	72	jó	jó	összetett
M1 Tank Platoon II	91	kiemelkedő	kiemelkedő	nagyon össz.
Might & Magic 6	91	nagyon jó	kiemelkedő	nagyon össz.
Motorhead	88	nagyon jó	nagyon jó	közepes
Moving Puzzle	–	jó	jó	közepes
Queen – the Eye	73	jó	nagyon jó	közepes
Redline Racer	73	nagyon jó	jó	közepes
Sim Safari	–	jó	jó	összetett
Soldiers at War	80	jó	jó	összetett
Swarm	–	jó	jó	közepes
Unreal	96	kiemelkedő	kiemelkedő	közepes
World Cup '98	93	kiemelkedő	kiemelkedő	összetett

Az elmúlt fél év legjobbjai

1.	Unreal	GT	98/6	96
2.	Curse of the Monkey Island	Virgin	98/1	95
3.	Myth	Eidos	98/3	94
	Quake 2	Activision	98/2	94
5.	World Cup '98	Electronic Arts	98/6	93
	Jane's F-15	Electronic Arts	98/5	93
	Starcraft	Blizzard	98/5	93
	Dark Omen	Electronic Arts	98/4	93
	F1 Racing Simulation	UbiSoft	98/2	93
	NHL '98	Electronic Arts	98/1	93
11.	Joint Strike Fighter	Eidos	98/4	92
	Fallout	Interplay	98/3	92
	Worms 2	MicroProse	98/2	92
14.	Might & Magic 6	New World	98/6	91
	M1 Tank Platoon II	MicroProse	98/6	91
	Flight Unlimited 2	Eidos	98/4	91
	Longbow 2	Electronic Arts	98/3	91
	Battle Zone	Activision	98/3	91
	Blade Runner	Virgin	98/1	91
	Total Annihilation	GT	98/1	91

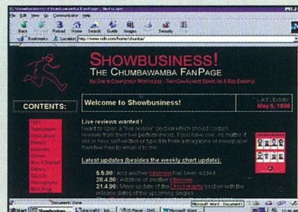


Netböngésző

Érdekességek az internetről

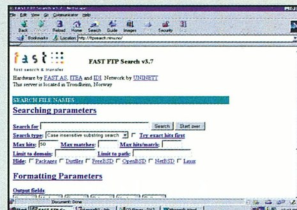
E havi böngészőnket kezdjük, egy magára valamit is adó internetes őrült számára elengedhetetlenül szükséges jelrendszerrel foglalkozó oldal bemutatásával. Miről is beszélek? Hát persze, hogy a *smiley*-król :). Aki rendszeresen IRC-zik, vagy olvasgatja az Usenet-et, annak számára ismerősek lehetnek ezek az apró kis jelek, melyekkel írójuk az éppen aktuális hangulatát igyekszik kifejezni. Az egyszerűbbek jelentésével mint pl. :), :(vagy a ;) mindenki hamar tisztába jön, de a bonyolultabb darabokkal bizony még a legtapasztaltabbak is gondban vannak. A http://www.eff.org/papers/eegtti/eeg_286.html oldalon mindenki megtalálhatja a legfontosabb smiley-kat, valamint az ismeretlen darabok megfejtéséhez is találhat ötleteket. Aki kellően képzettnek tartja magát, az próbálja megfejteni, hogy mit is jelent a következő „mestermű": C=}>;*{)) . Sok sikert!

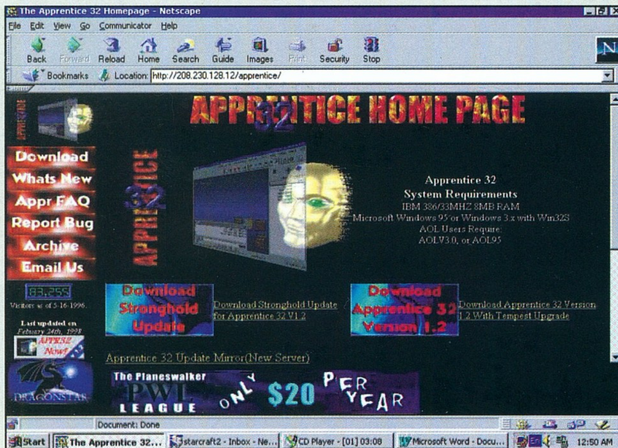




Sokunkal előfordult már, hogy valamilyen fáljt kerestünk a neten, de a népszerűbb keresőrendszerek (AltaVista, Yahoo, Webcrawler) csak a WWW oldalakon képesek megtalálni valamit, az FTP szervereken nem. Ezen a gondunkon segít a http://ftpsearch.ntnu.no/ címen megtalálható FTP kereső. A név bizonyos paramétereinek megadása mellett beállíthatjuk, hogy milyen *domain*, szervereinek listájájára vagyunk kiváncsiak, tehát ha csak Magyarországon keresünk valamit, akkor beírhatjuk, hogy „hu". A norvég szerver percenként „végignézi" az általa ismert összes címet, így mindig friss információkkal szolgál. Az sem megvetendő, hogy a keresés borzasztó gyors, pár másodpercet vesz csak igénybe.

A Magic the Gathering játék népszerűségére jellemző, hogy a Microprose hivatalos játéka mellett, több olyan szabadon terjeszthető szoftver is megjelent, amelynek segítségével a neten keresztül magicezhetünk. Ezek egyike az Apprentice, amely a http://208.230.128.12/apprentice/ címről tölthető le. A program – amelynek legutolsó verziója az 1.2-es – egyszerűen kezelhető, mégis alkalmas egy teljes internetes parti lebonyolítására. Nincs más dolgunk, mint az IRC-n a #mtg, vagy #mtgleague csatorna meglátogatása, és máris rengeteg olyan emberrel találkozhatunk aki játszani szeretni. A neten még versenyeket is szoktak rendezni, ezekről a http://www.planeswalker.com címen olvashatsz többet.



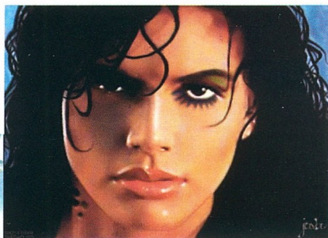


Aki érdeklődik a MIDI zenélés iránt, annak érdemes ellátogatni a http://w3.eeb.ele.tue.nl/midi/index.html helyre, ahol a MIDI Home Page-en kedvükre barangolhatnak. Kezdőkre a MIDI fájlok felépítése és teljes parancskészlete, haladókra pedig rengeteg jótanács vár, amit saját zene készítésénél használhatnak. Aki hozzám hasonlóan botfülű, annak is érdemes felkeresnie az oldalt, mert rengeteg jó zene tölthető le innen.

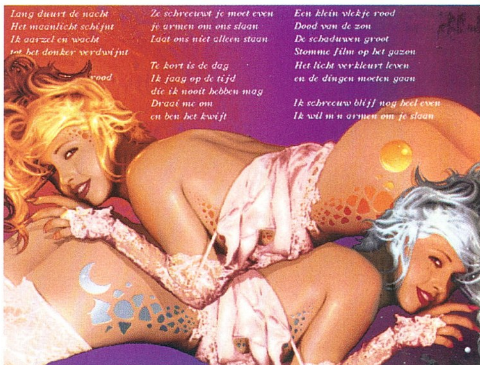
Aki a Forma 1 iránt érdeklődik, az sok érdekes adatot olvashat a száguldó cirkusz legnépszerűbb istállójáról, a Ferrai csapatról a http://www.ferrari.it/comsport.e/formula1.html címen.

Utoljára az egész ZED szerkesztőség egyik kedvenc együttesével a Chumbawambával foglalkozó oldalt ajánlom figyelmetekbe. Az egyik lelkes rajongó által készített page a http://www.ndh.com/home/chumba/ címen érhető el. Itt minden megtalálható, ami érdekelheti az embereket, újságcikkek, dalszövegek, koncertriportok olvashatók. Ha elég szemfülesek vagyunk, akkor megtalálhatjuk a választ arra is, hogy miért van az együttes megalakulása óta kitiltva a BBC adóiról. A banda hivatalos honlapja a http://www.chumba.com címen érhető el.

Caris

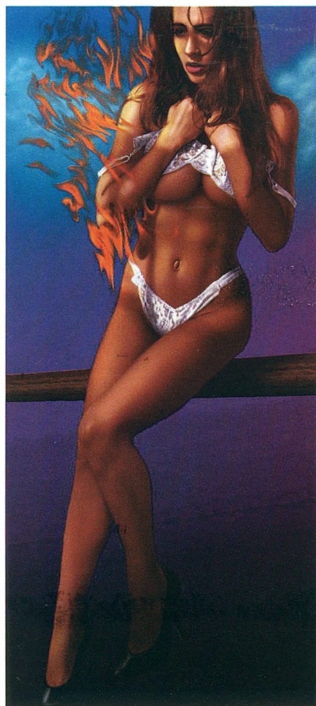





Lang duurt de nacht
Het maanlicht schijnt
Ik aarzel en wacht
tot het donker verdwijnt
rood
Ze schreeuwt je moet even
je armen om ons slaan
Laat ons niet alleen staan
Te kort is de dag
Ik jaag op de tijd
die ik nooit hebben mag
Draai me om
en ben het kwijt
Een klein vlekje rood
Dood van de zon
De schaduwen groot
Stomme film op het gazon
Het licht verkleurt leven
en de dingen moeten gaan
Ik schreeuw blijf nog heel even
Ik wil m'n armen om je slaan







69. oldal



Levelezés

Főszerepben: az olvasók és Zed

Ádám, Pestről

Hi Zed!

Hogy ne maradjak incognitoban, elárulom becses nevem: Ádám, Pestről. A magazin külalakja cool, csak kár, hogy a cd tartalma nem igazán jó semmire. A programok 65%-a elfelejt elindulni, lefagy vagy esetleg szétbarmolja a Windows-t.

Biztos vagyok abban, hogy a srácok a szerkesztőségben kipróbálják a programokat miközben válogatják a CD tartalmát. Olyanok Ők, mindent kipróbálnak, ami a winchesterükre kerül. Olyat tuti, hogy nem raknak föl, ami elfelejt elindulni. Biztos, hogy nem a Te gépedben van a gond?

A cikkek jók, főleg, hogy nem csak egy szerkesztő véleményére adtok.

Ezzel Ti is jobban megismeritek a cikkírókat és eldönthetitek, hogy kinek a véleménye áll Hozzátok közelebb.

Szeretnék választ arra a kérdésemre, hogy mi a teendő a CD-vel, mert szerintem ti sem falidísznek szántátok, ugyanis még hamutartónak sem jó.

Tényleg nem falidísznek szántuk (bár annak sem lenne rossz), hamutartónak viszont biztosan nem lenne jó. Mi úgy gondoltuk, hogy a rendeltetésének megfelelő használat az lenne, hogy a cd-t berakod a cd romba, elindul, nézegetsz, kipróbálsz, játszol, stb., stb. A kérdésedre remélem válasz az, hogy Te vagy az egyetlen, akinél a programok 65 százaléka rendetlenkedik.

Ja, és közölhetnétek több web oldalt is.

Valamelyik nyári számtól már így lesz.

Gondolkozom...

Mint Micimackó? :-)

Megvan! ja, nem is...

Na most akkor mi van?

Szóval a hardware igényt kicsit bővebben is leírhatnátok.

A májusi számtól már táblázatokba foglalva találod a részletes hardware igényt.

Sablonszöveg: az újság tök jó, csak vannak még hiányosságok.

Sablonszöveg: kösz, majd igyekszünk javítgatni magunkon.

Ui.: Ha van kedved velem randizni, csak írj. Bukok a rajzfigurákra.

Az jó, mert én meg bukom az Ádámokra.

Rápolti Zsolt

Végre találtam egy olyan újságot, ahol minden van. Igaz, csak egy gondom volt a CD-vel. Az a Sega Rally mindig igényli a DirectX programot, amit a ti CD-tekről raktam fel. Tehát mindent felraktam, ami kell neki, de nem indul el. Kérlek titeket, hogy segítsetek.

Ebből a távolságból csak tippeket tudok adni:

Olyan könyvtárba raktad, ahol keresni a DirectX-et?

Nem egy korábbi DirectX-et raktál fel?

A következő hónaptól lesz egy külön rovat, akinek az lesz a címe, hogy Ti kérdeztétek. Ebben fogunk az ilyen típusú kérdésekre válaszolni. A borítékra vagy az e-mail subject-jébe írjátok oda, hogy Ti kérdeztétek.

Nincs valami leírásotok a Fifa 98 című játékhoz?

A ferbuári számban találsz egy cikket róla. Azt írtad, hogy az áprilisi szám volt az első, amit megvettél. Akkor a szerkesztőségben hozzá tudsz jutni bármelyik korábbi számhoz. Ha nem tudsz bejönni érte, akkor el tudjuk küldeni.

Előre is köszönöm

Remélem, tudtam segíteni valamennyit.

A következő levél úgy „szép", ahogy van, nem szerkesztettem át, nem töröltem belőle semmit.

Warhawk és Demon

Helló, csövi, meg minden, Zed!

Sziasztok

Itt ülünk a számítógép előtt. Nézzük az INTERNYETET. Unatkozunk.

Hogy tudtok a net előtt unatkozni?

Levelet írunk.

Azt látom.

Na ez volt Warhawk szövege.

Köszönjük Kedves Warhawk, remek levélke volt.

Most Demon szól (ír) hozzád. Elöször is nem teccik az újságotok.

Bővebben?

Másodszor (is) semmi. Átadom a szót Warhawknak.

NE HIGGYETEK NEKI!!!!! Hazugság!!!!

Demon: Csak a magad nevében beszélj haver!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Szerintem az újság nagyon gyó, RULEZ, ACE, KING stb... Csak tudod ez a dímon ollllyan pesszimista.

Szomorú.

Demon: Való igaz! Na, beteges üzenetünk megvolt, tartalom reméljük semmi.

Ha ez volt a cél, akkor sikerült. Gratula.

Lécci Zed teggyé beja levelezésbe!

Megtörtént. Egy ilyen levelet nem tudtam kihagyni.

Egész Kiskunhalas és Jánoshalma ezt akarja!!!

Meghajlok az érveitek előtt.

Demon: Ne probáld meg, szegény gyerek folyton félre beszél!

De azért tedd csak be! Mert ha nem, lásd nevem. Ja, ha nem raksz be, vagy legalább valami utalást nem teszel ránk, fogunk egy bombát, fölrobbantjuk a parlamentet, és rátok fogjuk fogni!!!

A bombát? Vagy a Warhawk-ot?

Remélem, ezt a levelet tényleg ketten írták és nem valami skizofrén rajongó.

És láss csodát! Kb. harminc levéllel később jön a folytatás: (továbbra sincs javítás)

The Warhawk

Újra írok, igaz egyedül, mert Satannak most épp matek órája van.

Az előbb még Demon volt, de mindegy. Úgy látszik, még egy démonnak vagy egy sátánnak is kell matek órára járnia. Ezt nevezem közoktatásnak!

Csak azt akarom leszögezni, hogy a magazin totálisan szupi, bármint is mondot az a barom.

Csak hagyjuk a szögeket, késeket, tőröket, ollókat és minden más éles és hegyes eszközt!

Na csivi-csövi-csá...

Ui.: Lécci tedd be az előző levelünket.(a bombánkat még mindig magunknál tartjuk)

Na, csáááááááááá

A srácok biztosra akartak menni, vagy engem néznek kissé lököttnek, hogy elsőre nem fogom fel a kérésüket.

Draven

Draven! Egy régi ismerős!

Észrevettem valamit az újság oldalán... Gondolom, nem én vagyok az első és lehet, hogy valaki ezt már meg is írta nektek... De ha mégsem akkor elmondom... Mindenki rakja egymás mellé a ZED magazinjait (4) és meglátja hogy egy kis kép kezd kirajzolódni, mindegyik példány szélén láthatsz egy kis képdarabkát...

Ha eddig valaki nem fedezte volna föl, akkor kövesse Draven utasításait és majd meglátja, hogy mit talál.

Csak nem egy aktfotó Zed néniről ?? :) Mindegy, még kb. négy szám és meglátom.

Remekül megválaszoltad magadnak a kérdés, nem is kellek én hozzá. :-)

Victorius

Hello Zed baba!

Mikor latunk a 69. oldalon??? :)

Majd ha Getto barátnője megengedi, hogy készüljön egy oda való kép. :-)

Draven

Megint én vagyok az, Draven. Szóval azon tűnődtem, hogy ott volt a levelem a levrovban, de a legfontosabb, a site címe kimaradt! Miért? Ha esetleg nem direkt történt (én nem feltételezek ilyet) akkor itt van még egyszer. Nem csak a rajzok miatt érdemes megnézni! http://www.fortunecity.com/skyscraper/seque/149

u.i.: Ha meg mégis benne volt az újságban akkor bocsi.. :)

Tényleg lemaradt, fogalmam sincs, hogyan történhetett. Bocsi. Remélem, másodszorra már nem jön közbe semmi és sok látogatód lesz.

Békési Zoltán

Köszönjük a Dark Omenről készült leírásodat. Nekem tetszett, de nem rakom be a levrovba, mert akkor más már nem is férne el. A home page-ünkre fog kerülni a többi olvasói játékleírás mellé.

Chilly

For the homepage, visit http://come.to/chilly

Nekem megvan mindkét könyv (Doom1 és 2), ha kellenek, csak írj vissza...

Köszi a segítségedet. Nem nekem kellettek, hanem gr.Zénónak, akinek levele az áprilisi számban jelent meg. Kedves Zénó! Itt üzenek, remélem, olvasod: megvan a könyv, amit kerestél. Ha tudod, akkor nézd meg Chilly home page-ét, biztos van ott lehetőség arra, hogy felvedd Vele a kapcsolatot. Ha ez nem menne, akkor írj, összehozlak Titeket.

Most, hogy megjelent az új szám, észrevettem „valamit" a kötésnél. Egymás mellé raktam a számokat és kiderült, hogy ez bizony egy girlie...

Nem csak „egy" girlie, hanem a Ti kedvenc lánykátok... :-)

...vagyis ha minden igaz, akkor Zedről láthatunk majd egy képet.

Majd...

Ez is egy fajta ösztönzés az összes szám megvételére.

Micsoda kegyetlen üzleti szellemet tételezel fel rólunk! Egyszerűen csak kedveskedni akartunk egy meglepetéssel. :-)

Nyertem valami díjat? :-)

Hát persze. Dravennel együtt megkapjátok a „legélesebb szemű olvasó" díjat.

Magyar Csaba

Nagyon megtetszett kiadványotok már az első számtól kezdve. Örülök neki, hogy Getto barátunk ismét remekel az oldalakon, nagyon feldobja az újság hangulatát. Csak egy problémám van: a hardver hírek rovat szerintem túl egysíkú. Tudom, hogy sokan nem is szeretnék látni az újságban, de pl. én igényt tartok rá. Az egysíkúságot pedig abban értem, hogy pusztán a 3D-s kártyákról esik szó szinte az egész rovatban. Nem mintha ez akkora probléma lenne, de lehetne írni új processzor, harddisk, memoria, stb. híreket is. A második szám például elég jó volt.

Most mindenféle van a hardver rovatban.

Majoros Gábor

Gabi vagyok nagyon kövér, mert sokat olvasom a ZED-et.

Ebből a rövid, ám lényegretörő levélből megtudhatuk, milyen veszélyei vannak a ZED magazinnak. Olvasás előtt kérdezze meg orvosát vagy gyógyszerészét!

A következő levélkét Hancu egy rövid lábjegyzettel kiegészítve továbbította hozzám. A teljesség kedvéért álljon itt az egész levél:

Ehhez sztori is lesz. A legendás CoV-posta egyik leghíresebb levele volt egy Sótész Gyögy nevű illető alkotása, ugyanilyen stílusban, csak szegény komolyan is gondolta. Aki emlékszik rá, ezen halálra fogja magát röhögni. Pretty pretty please, tedd be...

Hancu

Email: Soteszgogy@tirpakia.huuu

Name: Sotesz Gogy

Level: Tsokolom zed

A nevem Sotesz Gogy es mar huszonegy eves vagyog. Irtam mar programt is delfiben csak nem tudom elinditaan. Irgyatok meg hogy mi aza csiteles. Jo ezaz ulysag csak kicsit ritkan jelenik meg Irjatok a trekkbolrol is egy-ket szavat!

Tsokolom zed

Sotesz Gogy

Ui. A cimmemet az annyam irta le!!!

Na tessék, hallottátok Hancut! Tessék magatokat halálra röhögni, de azonnal! :-)

Tooth G. Norbika, 10/D

Miskolcon a Szemerébe járok, ötös tanuló vagyok. Nagyon imádom a számítógéppel foglalkozó dolgokat. Nagyon szeretném, ha ez megjelenne a 576Kbyte oldalain.

Nem igazán értem, hogy mit tehetek én ennek érdekében...

Haidegger Tamás

Szerintem jó az újság, nem sokat kell már rajta alakítani. Azért egy megjegyzés, ha szabad. Én bővíteném az újdonságok, játékelőzetesek számát, már ha lehet.

A játékelőzetesek számának elég egyértelmű határt szab az, hogy a kiadóktól milyen és mennyi anyagot tudunk beszerezni, illetve az, hogy mi mindenre lehet rábukkanni az interneten.

A net-böngésző egy nagyon jó ötlet, de berakhatnátok több címet.

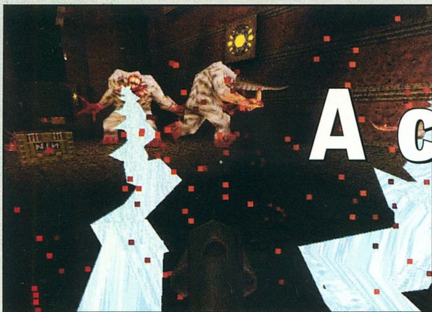
Nem sok értelme lenne odaömleszteni egy oldalnyi címet, aztán mindenki csináljon vele azt, amit akar. Ez nem könnyítené meg a keresést és a legtöbben meg se néznék. Ha már internetcímeket tudsz nézni, akkor netközelben vagy és akkor már nem nagy művészet bármelyik keresőn utána nézni annak, ami érdekel. A net-böngésző egy jó kiindulás, de onnan tovább lehet lépni.

Szerintem csinálhatnátok egy, a 69. oldalhoz hasonlót (pl. 59. o.), ahova az olyan játékképeket raknátok be, amik nektek nagyon tetszettek. Pl. tesztelés közben találkoztok valami megfogó képpel.

Ezek a képek általában bekerülnek az újságba a cikkek mellé.

Valamit írhatnátok Zedről: életéről, múltjáról, szokásairól stb...

Ma például elfecsegtem hogy milyen édesszájú vagyok...



Gondolatébresztő

A cheat-elésről

Rovatunkban most az előző hónapihoz képest kevésbé súlyos problémával foglalkozunk. A cikkhez az ötletet egy Quake-es levelező site-on olvasott levél adta, melyben azt panaszolja, hogy kooperatív játékukat egy újonnan becsatlakozott cheat-elő játékos rontotta el. A fentihez hasonló történeteket sajnos egyre többször hallani kis hazánkban is.

Bevezető

Mostani Gondolatébresztőnkben az előző hónapihoz képest egy kevésbé súlyos, ám napjainkban egyre fokozottabban jelentkező problémával foglalkozunk, a cheateléssel. A cikkhez az ötletet egy Quake-es levelező site-on olvasott levél adta, melyben az író a következőket panaszolta el: Néhányan kooperatív módban nyomultak az egyik dmpályán, amikor egy Nightrunner nevű játékos csatlakozott a szerverükre, és a God mode-NoClip párosítást használva megtámadta őket (figyelem, kooperatív módban játszottak!). Mivel más esélyük nem volt, ők is God mode-ra kapcsoltak, hogy legyen valami sanszuk Nightrunner ellen, de ez teljesen elvette a játék örömét. A fentihez hasonló történeteket sajnos egyre többször hallani kis hazánkban is. Éppen ezért talán nem felesleges, ha két oldalban megpróbáljuk körüljárni a témát.

Miért?

Bármilyen meglepő, a fenti kérdésre az állat- és növényvilágban találjuk a választ. A természetben az elsődleges cél a túlélés és a fajfenntartás, s az élőlények minden eszközt megragadnak ennek megvalósításához – még a csalást és a megtévesztést is. Gondoljunk csak a kakukkfiókára, a levél alakú trópusi rovarokra, vagy a kaméleonra! Az ösztönök természetesen az emberből sem vesztek ki, sőt, tulajdonképpen fokozottabban jelentkeznek, mint az állatoknál. Az állatok ugyanis csak a gének szavának engedelmeskednek, míg az ember a civilizációban újabb és újabb, már nem a túlélést szolgáló helyzeteket teremt, melyek csalásra adnak lehetőséget. Ily módon a csalás az emberi társadalom majd' minden területén megtalálható, így a játékban is.

A természetben a megtévesztés egyáltalán nem elítélendő dolog, hiszen a faj fennmaradását segíti elő. A civilizációban viszont már minden csalás tisztességtelen eszköznek minősül, hiszen egy modern társadalomban elviekben mindenkinek adott az esély, hogy családot alapítson és utódokat nemzzen. Az emberben viszont ott vannak az ősi ösztönök, melyek nagyon könnyen a bűn (szintén civilizációs fogalom) útjára terelhetik őt. Ebből a szempontból tehát az egyes emberek csalásainak gyakorisága civilizáltságuk mértéke.

Persze a kérdést nem lehet ennyire sarkítani, mert vannak emberek, akiknek nem az utódnemzés a legfontosabb életcéljuk (azonkívül mutasson nekem valaki egy tökéletesen működő társadalmat...). Mindenesetre a természetből vett példa magyarázatot adhat csalásainkra, de mentséget nem.

A csalásoknak egy különleges fajtája a játékokban történő tisztességtelenség. Különleges, mert a szórakozásban és a kikapcsolódásban találkozunk vele, és a csalónak különösebb haszna nem származik belőle (hacsak nem pénzben játszik az illető), csupán a győzelem. Az ember viszont szeret győzni, még akkor is, ha nincs tétje cselekedete eredményének. A győzelem érdekében pedig csalni is képes, különösen ha kicsi a rizikója annak, hogy lelepleződik.



Minden 200%-on - az ellenfeleknek esélye sincs

A cheatelés éppen ezért olyan népszerű. Ha az ember egyedül játszik, akkor soha nem fog kiderülni, hogy az adott programot ő nem az eredeti paramétereivel játszotta végig, viszont ott lesz a játékvégi mentett állása, amivel lehet villogni a haveroknak. Könnyű és biztos győzelem a lelepleződés kockázata nélkül. Ilyenkor az illetőnek csak az a dolga, hogy cheat-ekkel is élvezze a játékot (bár ez nem feltétlenül lényeges) és elhallgattassa a bűntudatát (ez pedig általában nagyon könnyen sikerül).

A „miért"-re tehát választ kaptunk. A cheatelés azonban még sok kérdést vet fel, többek között a „hogyan"-t és a „kik"-et. Először keressünk választ az előbbire, vagyis arra, hogy milyen módokon cheatelnek a játékosok!

Hogyan?

Általánosságban azt mondhatjuk, hogy ahány játék, annyiféle csalás. A legnagyobb hagyománya talán a kártyajátékokban történő csalásnak van, de az újabb keletű divatjátékokban is szinte azonnal meglátták a játékosok a visszaélési lehetőségeket. Ilyen például az Activity, ahol komoly gond lehet azt megoldani, hogy két gátlástalan játékos ne tudjon használni egy általuk előre megbeszélt jelrendszert, mely nehezen észrevehető kézjelekkel helyettesíti az ábécé betűit. Vagy említhetnénk akár a csupán tizenöt éve megjelent szókirakó játékot, a Scrabble-t, ahol könnyen megtéveszthető az ellenfél azáltal, hogy érvénytelen szót rak ki a játékos. (a Scrabble itthoni szabályai szerint ugyanis csak a – még az előző rendszerben szerkesztett – Magyar Értelmező Kéziszótárban található szavak használhatók, így például a „mikroprocesszor", vagy a „világháló" nem, mivel ezeket nem említi a szótár. Ezt viszont sok Scrabble-játékos egyáltalán nem tudja.) A szerepjátékokban szintén kimeríthetetlen a csalások tárháza (tegye fel a kezét, aki még SOHA nem írt át semmit a karakterlapján a kalandmestere beleegyezése nélkül)... Az Interneten nem kisebb név, mint Steve Jackson maga ismertette, hogy az általa tervezett, INWO nevű gyűjtögetős kártyajátékban milyen csalási lehetőségeket ajánl mindenki szíves figyelmébe (igaz, nagy viccesen odaírta a cikk végére, hogy „ezekkel a szabályokkal csak nagyon jó barátaiddal játssz, vagy olyan emberekkel, akikkel soha többé nem fogsz találkozni")...

A csalások sokrétűségét a számítógépes játékoknál is megtaláljuk, bár az idők



Végtelen hatókörű radar a Total Annihilation-ben

során változtak a cheat-ek. Régebben (még a C64 fénykorában) az volt a gyakorlat, hogy a cheat-eket a „csúnya, rossz cracker-ek" hozták össze és adták közre. Akkoriban mihelyt megjelent egy játék, biztosak lehettünk benne, hogy napokon belül kijön a trainer-változata (ez a játéknak egy feltört verziója volt, melyben annyi csalási lehetőség kapott helyet, ahány + állt a program neve után – a legdurvább, amit láttam, az Armalyte 8+ volt...). Legrosszabb esetben is néhány POKE érkezett (ezek pedig olyan programmódosító kódok voltak, melyeket a játékosnak kellett aktivizálni). Később – és napjainkban már ez a bevett gyakorlat –, részben azért, mert a kiadók megunták a cracker-ek elleni harcot, részben pedig azért, hogy könnyebben lehessen tesztelni a programokat, a cégek maguk építették be a játékba a cheat-eket, melyeket általában egy kódszóval lehetett előhozni.

A legnépszerűbb cheatelések természetesen azok, amelyek a teljes játékmenetet befolyásolják. Ilyenek például az örökélet-, az örökidő- és a sérthetetlenség-cheat-ek, a „3D first person shooter"-ekben alkalmazott NoClip („falonátjárás"), vagy az olyan speciális csalások, mint például Witchavenben a repülés mód bekapcsolása (természetesen még sokáig folytathatnánk a felsorolást). Ezen kívül léteznek még a cheat-eknek szelídebb változatuk is, melyek csak kis mértékben módosítják a játékot. Gondolok itt például a fegyveradó cheat-ekre, vagy a Total Annihilation-ös +ATM-re, amely 1000 egység fémet és ugyanannyi energiát ad a játékosnak. Végül létezik egy harmadik, kevesek által használt kategória, melybe az úgynevezett negatív cheat-ek sorolhatók, s ezek arra szolgálnak, hogy az esetleg túl könnyűnek tűnő játékot megnehezítsék. Hirtelenjében megint csak Total-os példa jut az eszembe, a +Nometal és a +Noenergy, melyek lenullázzák a játékos fém-, illetve energiakészletét. Az eddigiek után magától adódik két kérdés: kik cheat-elnek és mi a jó nekik abban, hogy csalnak?

Kik?

A legáltalánosabb cheat-bajnok talán az átlag kiskamasz, aki még kellően fiatal ahhoz, hogy a győzelem fontosabb legyen a számára, mint a játék (az ugyanis köztudott, hogy a gyerekek játékban nehezebben tudnak veszíteni, mint a felnőttek). Ő azért cheatel, mert nem akar veszíteni.

A következő figura, akivel szerintem már mindenki találkozott, a teljesítményorientált „monitorfejű" cheater (itt nem lehet konkrét korosztályt megállapítani), aki kellően fásult ahhoz, hogy ne érdekelje, hogyan játszik egy játékkal. Ő azért cheatel, mert minden frissen megjelent játékot végig akar játszani.

Ismerős lehet még a „nagyszájú álprofi" sztereotípiája is, aki kellően gátlástalan ahhoz, hogy cheat-tel végigjátszott programok révén szerezzen magának tekintélyt („Tegnap megint végigjátszottam a Doom 2-t Ultra Violence-en..."). Ő azért cheatel, hogy villoghasson a haverjainak (azt természetesen nem vallja be, hogy cheat-tel játszott).

Létezik még a játékosnak abszolút amatőr cheater, aki kellően ügyetlen ahhoz, hogy a Quake második pályája kifogjon rajta. Ő azért cheatel, mert másképpen nem tudna végigjátszani egy játékot sem (érdekes, hogy ezek között az emberek között jórészt az idősebb korosztályok képviselőit találjuk).

Végül ejtsünk szót a negatív cheater-ről is, aki kellően mazochista ahhoz, hogy a játékok legnehezebb fokozatával is elégedetlen legyen. Ő azért cheatel, mert egy-egy, gyakorlatilag lehetetlen küldetés utáni esetleges sikerélmény mindenért kárpótolja.

Természetesen nem csak a fenti típusokkal találkozhatunk, csupán ők a legjellemzőbb figurái a cheaterek népes táborának. A valóságban még ennél is színesebb a paletta, mert gyakran keverednek a fenti sztereotípiák.

Egyéb kérdések

Mindenekelőtt érdemes tisztázni, hogy nálunk, Magyarországon miért olyan népszerűek a játékokban történő csalások. Nos, a magyarázatot a honi szoftverpiac áldatlan állapotában kell keresni. Ugyanis hazánkban arányaiban jóval kevesebb szoftvert vesznek boltban, mint a nyugati országokban. Virágzik a CD-másolás ipara, így bárki olcsón hozzájuthat a legújabb játékokhoz (és akkor a kalózverziókról még nem is beszéltünk). Egy olyan játék, mely ingyen, vagy csak pársząz forintért került a játékos birtokába, más hozzáállást vált ki belőle, mint egy tízezer forintos gyári program. A kalózpéldányokat az ember sokkal inkább hajlamos úgy kezelni, hogy „na, ezt is végig kell játszani", míg a drága pénzért vásárolt játék sokkal inkább arra ösztönzi az embert, hogy ha már egyszer kifizetett érte sokezer forintot, akkor igenis hosszú időt töltsön el vele, és ne nyúljon a cheat-ekhez. Én ebben látom a cheatelés hazai népszerűségének okát.

Mi szól a cheatelés ellen? – kérdezhetnétek az eddigiek után. Nos, (szintén csak szerintem) a játék hangulata, a végigjátszás utáni érzés múlhat azon, hogy használ-e az emberfia cheat-eket. Ha például valaki úgy teljesít egy kalandjátékot, hogy nem nyúl semmiféle cheat-hez, akkor egy felemelő érzést kap jutalmul: Igen, ő egyedül végigcsinálta, elég okos volt hozzá, és a fáradozása meghozta a gyümölcsét. Viszont ha a „GigaTurbóCheater V12.64"-es patch-csel előtte megberheli a játékot mondjuk úgy, hogy kezdéskor minden tárgy nála legyen, akkor nem napok, hanem csak órák (rosszabb esetben percek) alatt játssza végig a játékot és utána semmi nem marad, csak a nagy üresség. Valószínűleg az illető két nap múlva már nem is fog emlékezni a játék címére sem.

Ha már a kalandjátékoknál tartunk: Vajon az élvezhetőség szempontjából mennyire számít az, hogy egy játékot leírással játszik-e az ember, avagy sem? És a tippekkel mi a helyzet? Mi számít cheatelésnek, és hol a határ? Vannak-e a cheat-eknek előnyei? Szerintetek mi megengedhető a cheatelésen belül és mi nem? Ezekre a kérdésekre már tőletek várjuk a választ. Ha a cikkel kapcsolatban van valami hozzáfűznivalótok, jó sztoritok, vagy ha csak a véleményeteket szeretnétek közölni, írjatok bátran, s a legérdekesebb reagálásokból közreadunk egy válogatást (esetleg a CD-n is).

Zárszóul a véleményem

Őszintén bevallom, hogy fiatalabb koromban nagy cheater voltam. Akkoriban C 64-esem volt, és ha csak lehetett, cheat-ekkel játszottam. Amikor PC-re váltottam, nagyon hamar levetkőztem rossz szokásomat, már csak azért is, mert akkor még a PC-s játékpiac meglehetősen gyerekcipő-

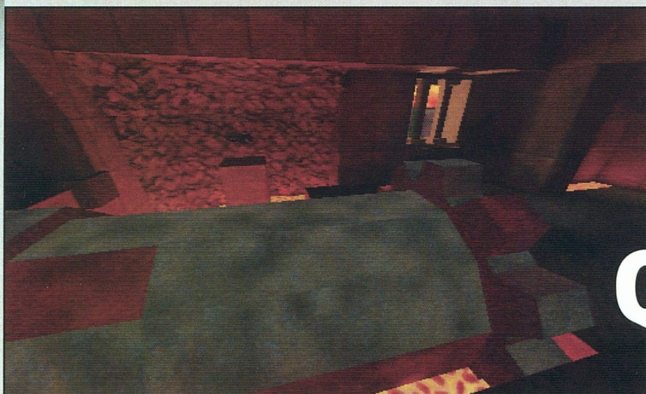


Az egyszeri Quake 2-játékos a csalni készül

ben járt. Ma már nagyon ritkán cheatelek. Tulajdonképpen csak akkor csalok, ha egy játékot nem tartok érdemesnek arra, játszsak vele, mégis kíváncsi vagyok arra, hogy mi történik a harmadik-negyedik pályán (Legutóbb a Postal-lal voltam így). Ezen kívül csupán egyetlen cheat van, amit rendszeresen használok, ez pedig a +Radar a Total Annihilation-ben, amely teljes radar-lefedettséget ad. Ezt a kódot kizárólag akkor szoktam beütni, amikor már majdnem mindenkit megöltem, de valahol maradt még egy túlélő, akit nem tudok megtalálni. Ekkor bizony elvesztem a türelmemet, és mondván, hogy „már úgyis nyertem", cheatelek...

Én kipróbáltam tehát a „cheater" és az „anticheater" játékstílust is, és az utóbbi mellett maradtam. Magát a cheatelést nem ellenzem, csak éppen feleslegesnek tartom. Semmi nem pótolhatja azt az érzést, amikor az ember végigjátszik cheat-ek nélkül egy Tomb Raider 2-t, egy Monkey Island 3-at vagy éppen egy Total Annihilation-t...

Stöki



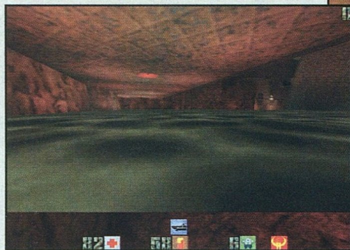
Deathmatch

Quake 2
bejáratva

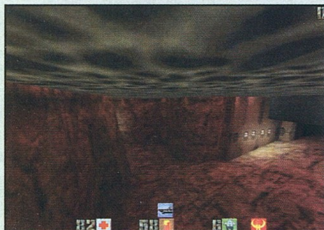
Úgy tűnik, most már a Quake2 is kezd letisztulni, akárcsak az első részhez, ehhez is kialakulnak a legalapvetőbb beállítások. Ezeket kezdhetitek megszokni, mert szinte biztos, hogy nagyon elterjedtek lesznek. Először is a grafikáról. Most már nyugodt szívvel tudom ajánlani a 3D gyorsítók használatát, sokkal inkább sikerült a folyamatos mozgást megvalósítani, mint az első rész patch-eivel. Gondolom, nem általánosan elterjedt a PII-es processzor dual Voodoo2-vel, ezért érdemes elgondolkodni, hogy milyen felbontást is használjunk. Nagyon csábító a 640×480, én mégis inkább a nem annyira kedvelt 512×384-et ajánlom. Tapasztalataim szerint sokkal folyamatosabb mozgást érhetünk el vele egy középkategóriásnak számító gépen is. Egyébként az így mozgatandó adattömeg körülbelül egyharmada (!) a 640×480-asénak.

Hogy mindig megfelelően lássuk a játék szempontjából fontos dolgokat, ajánlok néhány igen hasznos konzolutasítást:

GL_POLYBLEND 1: A víz alatt fellépő, a valósághűséget szolgáló, de egyébként zavaró effekteket kapcsolja ki. Ennek a segítségével ugyanúgy látunk a víz alatt, mint felette. Nem változik meg a paletta sem, és természetesen a hullámzást is kikapcsolja. Hasonló utasítás egyébként Quake1 alá is volt, ajánlom, ott is próbáljátok ki.







GL_POLYBLEND 1: a víz alatt kikapcsolja a hullámzást és a paletta-váltást, olyan mint a víz fölött.

GL_LIGHTMAP 1: Nagyon hasznos! Gondolom, már mindenki megbarátkozott a régi jó D_MIPCAP utasítással, amit az előző számban ismertettem. Ennek óriási előnye, hogy a számunkra nem fontos információkat csak elnagyoltan jeleníti meg. Így ha harcolunk valakivel, a szemünknek nem kell „keresnie" a tárgyak között, hanem szinte „kiugrik" ellenfelünk a háttérből. Nos, ennek Quake2-es, és GL verziós megfelelője a GL_LIGHTMAP. Egy kicsit „akvarellista" lesz ugyan tőle a kép, leginkább egy futurisztikus orvosi műtőre fog emlékeztetni, de sebaj. Egyébként érdekes, hogy a játékfejlesztők egyre azon törik magukat, hogy minél szebb és részletesebb grafikájú programokat írjanak. Az egyszeri deathmatch játékos megnézi ezeket a csodákat, aztán elkezdi keresni, hogy itt mi is felel meg a D_MIPCAP-nek...

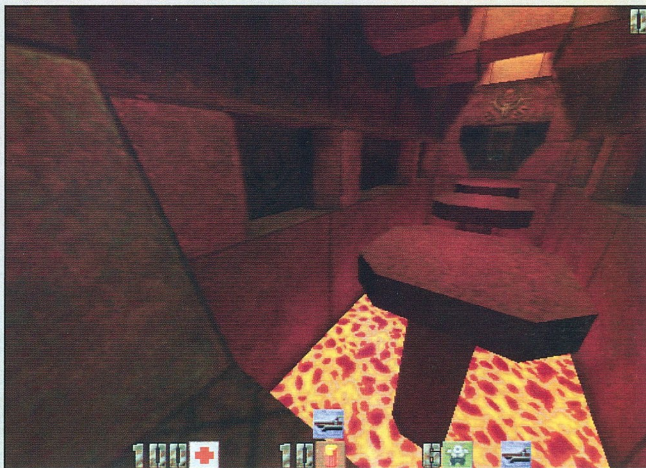
CL_NOSKINS 1: kikapcsolja a különleges skin-eket, ellenfeledet egy alap skin-nel látod, ő bármit is állított be. Ez nagyon hasznos funkció, mert vannak olyan elvetemült emberek, akik szinte teljesen fekete skin-t használnak, így jól el tudnak bújni az

árnyékokban. Az ilyen alakoknak szerezhetünk kellemetlen perceket ezzel a beállítással, hiszen mi tudjuk, hogy ők azt hiszik, hogy mi nem tudjuk...

Ajánlom mindenkinek ezeket a grafikai beállításokat, még ha eleinte egy kicsit nehéz is lesz megszoknia őket.



Ezek után néhány apró, igazán kezdőknek szolgáló tanácsot is szeretnék adni (hisz rovatunkon belül ez az első Quake2 cikk). Sok érdekes és vicces modell jelent már meg, gondolom, sokan letöltötték már a Xenoid-ot vagy a Cyborg-ot. Nos, gondoljuk meg, hogy engedünk-e a csábításnak. Karakterünk ugyan nagyon jól néz ki ezekkel, de mint a grafikai beállításoknál, érdemes a hasznosságot szem előtt tartani. Így a modellek közül én a nőt ajánlom. Ennek oka egyszerű: ő a legkisebb... Ha ránk lőnek shotgunnal, a sörétekből sokkal kevesebb talál el, mintha cyborg-gal lennénk. Ugyanez igaz a sorozatlövő fegyverekre, ellenfelünknek sokkal pontosabban kell célra tartania, hogyha egy kis karaktert akar eltalálni.





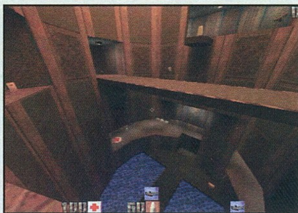
Többen (mint én is) gyakran hívják a Quake2-t inkább Doom3-nak. Ennek okait a Zed második számában már kifejtettem. Egymás elleni játék esetében egy olyan elem jelenik meg, ami szintén inkább a Doom sorozatra, mint a Quake első részére jellemző. Ez az elem pedig a körbeforgás.

Ennek megvalósítása a következő: kezdjünk el oldalazni az egyik irányba, közben pedig nem túl gyorsan toljuk el az egeret az ellenkező irányba. Ha sikerül jól eltalálnunk az egérmozgatás sebességét, akkor egy kört fogunk így leírni, aminek végig pontosan a középpontja felé fogunk nézni. Mi történik egy ellenféllel, aki ennek a körnek a közepén tartózkodik, és nálunk éppen egy sorozatlövő fegyver van? Szinte minden tölténynyel el fogjuk találni, ő pedig még csak nem is fog látni minket, a folyamatos mozgásunk miatt.

Természetesen ha ellenfelünk is mozog, akkor meg kell próbálnunk úgy menni előre-hátra, hogy őt a kör középpontjában tartsuk. Azért nem olyan nehéz, ráadásul ezt a mozgáskombinációt akár még single player-ben is gyakorolni tudjuk. Természetesen ezt a trükköt még tovább finomíthatjuk, ha közben ellenfelünk modelljét is figyeljük. Próbáljuk meg az oldalazás irányát úgy eltalálni, hogy éppen azzal ellenkezőleg forogjon ellenfelünk. Ezt legjobban akkor tudjuk kivitelezni, ha a kérdéses delikvens egy sarokban áll. Ő keres minket, elfordul az egyik irányba. Mi a másik irányba forgunk. Ha bekerül a fal a látószögébe, elkezd visszafordulni. Azonban mi is ekkor irányt változtatunk, és megint vele ellentétesen keringünk körülötte... Ebből ő nem fog mást érzékelni, mint hogy időnként valaki egy pillanatra bevillan a látóterébe, de azonnal ki is úszik onnan, miközben folyamatosan záporoznak a lövedékek a testébe. Hmmm... Nem rossz!



Szeretnék még veletek egy érdekes Quake1-es játékstílust bemutatni, ez pedig a safe mode. Ennek lényege nem más, minthogy nem váltogat a játékos a fegyverek között, hanem több tűzgombot használ, minden fontosabb fegyverhez egyet-egyet. Ez bindelve a következőképpen néz ki (természetesen hogy melyik fegyvert melyik gombra rakjátok, azon nyugodtan lehet változtatni):





CL_NOSKINS 1: mindent a hatékonyságért – a pályák sivárak, de az ellenfelek jól felismerhetőek.

BIND MOUSE1 "IMPULSE 7 ;
WAIT ;
+ATTACK ;
WAIT ;
-ATTACK ;
IMPULSE 2" BIND MOUSE2 "IMPULSE 8 ;
WAIT ;
+ATTACK ;
WAIT ;
-ATTACK ;
IMPULSE 2" BIND MOUSE3 "IMPULSE 6 ;
WAIT ;
+ATTACK ;
WAIT ;
-ATTACK ; IMPULSE 2"

Ennek a módnak két előnye is van. Az egyik, hogy Rocket Arenában, vagy akár sima játékban, egy összecsapás alkalmával, sokkal gyorsabban tudsz váltogatni a fegyverek között, mint a hagyományos megoldással. Hiszen itt elég a tűzgombot lenyomnod, és már lősz is, ott pedig először a fegyverválasztó billentyűt kell megérintened, majd pedig a lövés-gombot. Nagyon kedvelt kombó, ha valaki alá lősz rakétával, akkor, miközben esik le, folyamatosan lövöd a „hajszárítóval". Ezt szinte csak a safe mode-ban lehet kivitelezni, olyan gyorsan kell cselekedni. A másik, és fontosabb előny (amiről ez a stílus a nevét kapta) az a bind-ek végére biggyesztett IMPULSE 2-ből következik. Ugyanis minden fegyvert csak egy pillanatra vesz elő, egyébként puska van nála. A Quake-ben pedig, ha lelősz valakit, akkor azt a fegyverét kapod meg, ami éppen a kezében volt... Ennek f2f-nél van nagy jelentősége. Még ha hibázol is, ellenfeled nem szerzi meg a fegyveredet tőled. Még nagyobb hasznát vehetjük a safe mode-nak csapatjátéknál, hiszen ha levédjük a fontosabb fegyvereket, nyugodtan elmehet egy-két ember portyázni a másik csapat területére, nem kell félni, hogy „odaszállítják" a fegyvert nekik.

ender



Longbow 2
Légből kapott ötletek

Általános jótanácsok

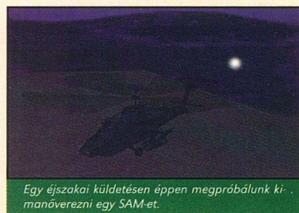
Mindegyik géppel alacsonyan és lehetőleg kis sebességgel repüljünk, hogy maximális mértékben ki tudjuk használni a domborzat által nyújtott fedezéket. Sebességünk 70 csomó körül, magasságunk 25-40 láb között legyen.

Támadáskor a lehető legtöbb ideig maradjunk rejtve, illetve mindig használjuk ki a tereptárgyak nyújtotta fedezéket – hegygerincet, épületet, vagy bármi mást, ami elég nagy ahhoz, hogy elbújjunk mögötte.

Ha SAM érkezik gépünk felé, akkor a leggyorsabban, legdrasztikusabban csökkentsük magasságunkat, miközben dobáljuk folyton a Chaff-et, illetve üzemeltessük a Radar-jammer-t. Nálam az is működött, ha megfordultam a hosszirányú tengely körül – gyakorlatban: dobott orsó – és természetesen közben szórtam a Chaff-et.

Ha lehetséges, akkor a Longbow-hoz mindig radar vezérlésű Hellfire II rakétákat használjunk, mert ezeket LOAL módban – a legutolsó radarkép alapján fedezékből indítunk, és csak a legutolsó pillanatban mutatjuk meg magunkat az ellenségnek – a rakéta végső rávezetése miatt –, mikor neki már úgy is lőttek (illetve lőttünk).

Először mindig a nagy hatótávolságú SAM-eket kell kiirtani, majd ezek után már közelebb tudunk férkőzni a fontosabb célokhoz, vagyis nagyobb eséllyel lőhetjük ki őket. Az ellenséges légvédelmi egységek hatótávolságát az ASE kijelzőjén követhetjük figyelemmel. Ha ellenséges repülőgépek, vagy helikopterek vannak a terület felett, akkor is a légvédelmet érdemes



Egy éjszakai küldetésen éppen megpróbálunk kimanőverezni egy SAM-et.



A baloldali MFD-n látható az FCR képe, a jobb oldalon az átfogó helyzetet mutató TSD (taktikai szituációs képernyő), és felette a célt azonosító kijelző, ami az eredeti gépben nincs, így használata cheat-nek számít.

Kifejezések

Néhány, a programban található szakkifejezés:

ToT: Time on Target – a küldetés kezdetétől számított időtartam a kijelölt ellenőrzőpont eléréséig.

CAP: Combat Air Patrol – olyan küldetésfajta, ahol a légi célpontok megsemmisítése a cél.

CAS: Close Air Support – Egy kísért gépnek, vagy egy földi egységnek kell segítenünk eljutni egy bizonyos helyre, végigcsinálni adott küldetését, vagy fedezetet nyújtanunk neki.

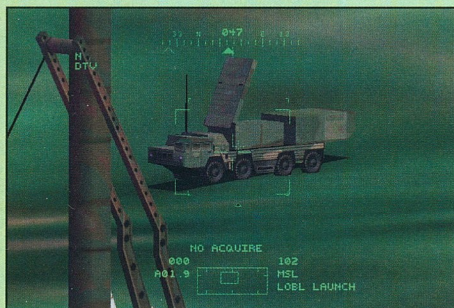
CAS Defensive – Egy adott szövetséges egységet támadó ellenséges csoportot kell megtámadnunk.

SEAD – Suppress Enemy Air Defences – olyan küldetésfajta, ahol az ellenség légelhárítását kell kiiktatnunk.

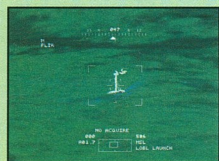
Recon – ellenséges csapatmozgást kell megfigyelnünk, illetve az ellenség egységeinek helyét.

Lase Target – gépünk lézerével kell kijelölnünk a célt.

Target Acquisition and Designation Sight (TADS)



Ez az elsődleges célzó és képalkotó rendszer az AH-64D Longbow-ban. Valójában nem áll másból, mint egy lézeres célmegjelölő készülékből – ami távolságmérésre is használatos – egy alacsony fényérzékenységű optikából, és egy infravörös kamerából (FLIR), amit a célok azonosítására és felismerésére használnak.

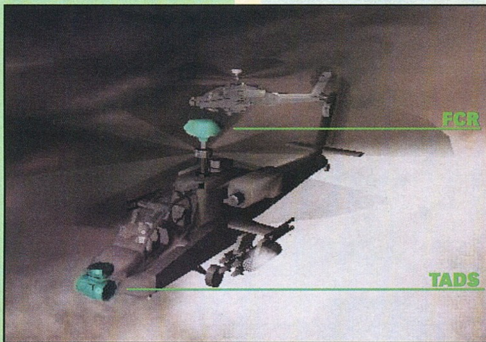


A TADS rendszerrel, az előttünk elhelyezkedő egységeket láthatjuk, melyeket egy külön kis MFD-n, illetve a CP/G HUD-ján tekinthetünk meg. Természetesen a rendszert, ami a gép orrában foglal helyet, mi irányítjuk, a valóságban a pilóta fejének mozgását követi, a programban pedig vagy a kijelölt célra áll rá, vagy szabadon tudjuk mozgatni – az egérrel, billentyűzettel, vagy a joy-jal. Elforgatni a gép középpontjától oldalirányban 55 fokot, illetve felfelé 30, lefelé 60 fokban lehet. Az ehhez tartozó MFD-n háromféle kamera közül választhatjuk ki a számunkra legmegfelelőbbet ezek alapján:

FLIR – Forward Looking Infra-Red: egy monokróm képet ad számunkra, ahol az Öbölháborúról készült dokumentációknak megfelelően választhatunk White-hot, illetve Black-hot opciók közül. Mivel ez egy infravörös képet ad az általuk szemlélt egységről, ezért ennek értelmében annak „meleg" részei, például a motorja vagy fehér, vagy fekete színben tűnik fel a háttérszínben. Főleg este szokás használni, amikor már az alacsony fényérzékenységű optikák nem látnak semmit.

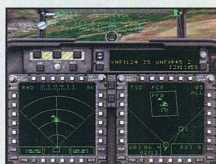
DTV – Daytime TV: ezzel lehet jó időben és főleg világosban legjobban azonosítani az ellenséges egységeket.

DVO – Direct Video Optic: szintén egy kamera, amivel főleg a közepes távolságban levő egységeket lehet könnyedén



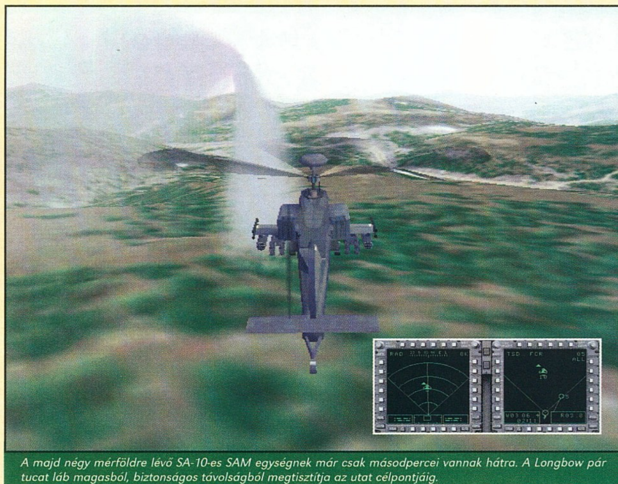
felderíteni, ám ahogy a DTV, ez is csak nappal hatásos. Mindkét nappali optikát két állásban (távoli illetve közeli) lehet használni, egyedül a FLIR-t lehet három állásba kapcsolni, ebben van egy közepes opció is.

Fire Control Radar (FCR)



Ez nem más, mint a rotoragy tetején elhelyezett „rotodóm", mely a Westinghouse cég milliméter hullámhosszon üzemelő doppler rendszerű radarját foglalja magában. A radarnak az életben három funkciója van: földi-légi célok követése, megjelölése; az AGM-114K Hellfire II-es rakéták célra való rávezetése; illetve az előttünk lévő terület domborzatának feltérképezése. Sajnos ezt az utolsó funkciót valamiért kihagyták a programból – a szintén Andy Hollis és csapata által készített F-15-ben már benne van. A két választható üzemmód között igen fontos különbségek vannak: az első, hogy levegő-föld üzemmódban csak a gép orra előtt 90 fokban lévő célokat látja, levegő-levegő üzemmódban viszont a radar teljes, 360 fokos kört ír le keresés közben – így gyakori használatával nem érhet sehonnan meglepetés. Fontos dolog megemlíteni, hogy a radar embereket nem tud befogni, ezért érdemes a TADS és az FCR között sűrűn váltogatni, ha csapatszállító járműveket, vagy sátrakat látunk a célterület közelében. Az ellenséges katonák előszeretettel indítgatnak vállról rakétákat ellenünk, melyeket igen nehéz elhárítani illetve kimanőverezni.

A Hellfire rakétáknak kétféle indítási módjuk lehetséges: Lock On Before Launch, amikor az ellenséget radarunkkal befogtuk és csak ezt követően indítjuk rakétáink ellene. A másik lehetőség a Lock On After Launch, ahol az indítás(oka)t követően jelöljük ki a rakéták számára az elpusztítandó cél(oka)t. Ez akkor hatásos, ha fedezék mögül támadunk, például okáért hegy mögül, ahol kihasználva, hogy gépünk képes egyhelyben lebegni, hirtelen felemelkedünk, radarunkkal végigpásztázzuk a területet, majd úgynevezett „priority fire zone"-okat létrehozva kijelöljük a rakéták számára mely terület felé vegyék útjukat. Az ellenséges egységek számának megfelelően elindítjuk ezután rakétáinkat, melyek pontos célba juttatásához a becsapódás előtti három-négy másodpercel kell csak felbukkannunk, bekapcsolt radarral, mely aztán végleges célkoordinátákkal látja el a rakétákat. Ha a rakéta számára kijelölt cél már megsemmisült, mielőtt elérné őt, akkor a célpontlistában a következőre tér rá. Egy-egy ilyen PFZ-ben 16 célt tudunk kijelölni rakétáink számára – ennyi az általunk hordozható rakéták maximális száma – illetve ha többen vannak ellenfeleink, akkor kijelölhetünk egy PFZ-t wingman-ünk számára is. Ezt átlinkelve aztán ő a saját PFZ-jén belül található célokat kezdi el parancsunkra lövöldözni. Általában érdemes két ugyanakkora PFZ-t kijelölni, majd wingman-ünknek megparancsolni, hogy maradjon a kijelölt helyen, amíg parancsot nem kap a támadásra. Ilyenkor lehetőségünk nyílik radarunk pásztázási irányának megváltoztatására, így sokkal gyorsabban fogja a kisebb területet végignézni, s ezáltal pontosabban tudja a rakétáknak megadni haladási irányukat, melyek nagyobb eséllyel tudják például a mozgó járműveket elpusztítani.



A majd négy mérföldre lévő SA-10-es SAM egységnek már csak másodpercei vannak hátra. A Longbow pár tucat láb magasból, biztonságos távolságból megtisztítja az utat célpontjáig.

először kiiktatni, mivel elég nagy az esélye, hogy minket és nem saját gépeiket fogják lőni...

Fontos, hogy mielőtt légi támogatásért rádióznánk, semmisítsük meg az összes légvédelmi állást, harcjárművet, majd TADS-el is nézzünk körbe, hogy hátha vannak katonák is, hiszen egy vállról indítható rakéta is nagy rombolást képes végezni!

Ha az elsődleges célpontunk benn van az ellenséges terület kellős közepén, próbáljuk meg a hozzá vezető úton elkerülni az ellenséges légvédelmet, de figyeljünk az üzemanyagszintre, hiszen annál nincs rosszabb érzés, mint amikor a gépünk az utolsó waypoint előtt „robban" le.

Érdemes az Options menüben bekapcsolni azt az funkciót, hogy hallgathassuk a CP/G-nk beszédét, legtöbbször érdembeli dolgokat mond, sőt olykor ő hívja fel elkalandozó figyelmünket egy-egy érkező Hokum kötelékre.

Bár nem túlságosan élethű, mégis igencsak hatásos dolgok: ha a küldetés közben megállítjuk a programot - pause - nyugodtan tudjuk tanulmányozni a helyzetet, nem zavar semmi. Erre azért is lehet szükség, mivel még ma sem tudták a megfelelő szintre emelni a „hadszíntéri helyzetfelismerést", amivel egy szimulátorban találkoznunk kéne. A másik az „U" billentyű használata, ezzel tudjuk azonosítani az éppen befogott célt. Nem lehet mindenkitől elvárni, hogy a FLIR kép alapján azonosítson egy járművet...

Tanuljuk meg a legfontosabb billentyűkombinációkat, illetve ha programozható joystickal rendelkezünk, akkor a legfontosabbakat - fegyverkezelés, fontosabb wingman parancsok stb. - helyezzük el jól kezelhetően, és szisztematikusan. Nincs annál bosszantóbb, mint amikor egy rakétát akarnánk kilőni és ehelyett wingman-ünket küldjük vissza a bázisra...

Aircraft Survivability Equipment

Az ASE elsősorban a Radar Warning Receiver - radar besugárzásjelző - és a Radar Frequency Interferometer műszereken alapul. Ezáltal a gépünk körül 360 fokos körben lévő ellenséges egységek által sugárzott jeleket illetve ezek radarzavarását tudjuk észlelni. Legfontosabb feladata a légvédelmi egységek radarsugarait interferencia sugárzásával zavarni. Mindegyik ellenséges egységet külön szimbólum jelöl a ASE képernyőjén, így egy idő után elég könnyű ezek között eligazodni, feltéve, ha az ember tudja, mi után kell keresgélnie. A közeledő négyszögek rakétákat, a H betűre emlékeztető szimbólumok tankokat, a trapézok és mellettük levő számok AAA illetve SAM site-okat jelölnek. Ezen szimbólumok mellett lehet még a radarok hatósugarait is látni, melyeket körökkel jelöl a program. Ha egy ilyenbe berepülünk, az azt jelenti, hogy a légelhárító egység hatósugarán belül vagyunk. Ezek a körök lehetnek szaggatottak, illetve folytonosak is, jelezve azt, hogy még csak keres a radar, illetve, hogy már átkapcsolt célravezetési üzemmódba. Ennek egyenes következménye a villogó kör, vagyis: „rakéta a levegőben" - ennél már csak egy dolog lehet rosszabb, amikor a villogó kör középpontjából egy egyenes mutat gépünkre, ami azt jelzi, hogy az ellenséges egység kimondottan ránk lövi a rakétát. Ilyenkor természetesen lehetőségünk van elektronikus ellenintézkedésekre (radarzavarás, illetve infravörös rakéta közeledte esetén az Infra-jammer bekapcsolására, mely forró fénysugarak kibocsátásával szinte megvakítja a felénk közeledő rakétát).



Az ASE page mutatja a fenyegő földi egységeket, a TSD-vel egyszerre használva gyorsan azonosíthatjuk és megsemmisíthetjük az okvetetlenkedő légvédelmet.

Érdekes dolog, hogy nekem a Kecskeméti Léginapon egy amerikai Apache kötelék vezetője azt mondta, az lényege a dolognak, hogy az infra-rakéta ne a hajtóműbe, hanem a rotor mögé csapódjon be(?). Még egy apróság: az infra-zavarót is máshogy nevezik a seregben, mint Jane's-ékénél: Disco Ball helyett Disco Light-nak.

Tatcom



A Császár nyomában

Star Wars: Rebellion

Lehet, hogy én sikerültem kicsit félre, mert ami engem illet, én mindig a Birodalomnak szurkoltam. Mióta úgy hat évesen láttam a Csillagok Háborúját, zavar, hogy a narancssárga kezeslábasban ugrándozó „csürhe" le tud győzni egy vasakarattal irányított katonai diktatúrát. S mivel helyszűke miatt jelen cikkben csak az egyik oldalt tudom megfelelő tanácsokkal ellátni, így most eljött az én időm, hogy helyreállítsam a Császár megtépázott nimbuszát!

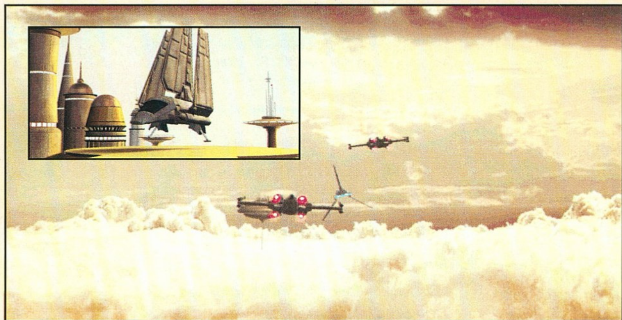


Jólöltözött noghri kommandósaink

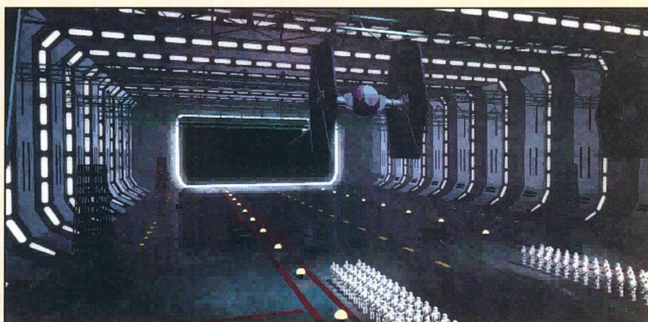
Azért meg kell nyugtatnom rögtön a lázadó parancsnokokat, a legtöbb tipp és ötlet, ami itt említésre kerül, az mindkét oldal számára egyaránt alkalmazható.

Palpatine-nal ne nagyon mászkáljunk, mert - mint az köztudott - az alma almafa alatt, a császár pedig Coruscant-on található! Ez két okból is megszívlelendő. Egyrészt nem lesz az egyik legfontosabb személyiségünk veszélyes helyzeteknek kitéve. Másrészről pedig így az összes ügynökünk vezetői képessége ötven ponttal lesz „gazdagabb". Tehát maradjunk szépen otthon és folyamatosan kutassunk új karakterek után a császárral. Eleinte Vader nagyúrnak sem lehet hasznosabb feladatot kitalálni, de arra azért ügyeljünk, hogy a sötét lovag egy másik rendszerben népszerűsítse a Birodalom ügyét. Ennek oka az, hogy akciózni képes emberekre mindenhol szükség van, és így megtakaríthatjuk a néha nagyon hosszadalmas utazást a bolygórendszerek között. A játék korai szakaszában különösen fontos, hogy ügynökeinket maximálisan kihasználva ténykedjünk. Ezért ajánlom, hogy a kijelzőt úgy állítsuk be, hogy a tétlen személyeket (idle personnel) jelölje a térképen. Ennek segítségével azonnal tudomásunkra jut, ha valahol lébecoló alkalmazottunk található.

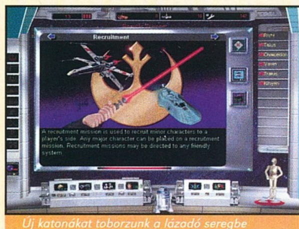
Legfontosabb feladatunk a hadjárat elején, hogy megfelelő mennyiségű gyárral (construction yard) rendelkezzünk az összes szektorban. A már említett távolság-idő összefüggés miatt csak a extrém esetben engedhetjük meg magunknak, hogy távoli rendszerben gyártott elemekből építkezzünk. Ha esetleg induláskor nem birtokolnánk ezekből kielégítő mennyiséget, akkor diplomáciai útjainkat a gyárakkal rendelkező bolygók irányába indítsuk. Megfelelő gyártókapacitás kialakítása után húzzunk föl szinte minden planétán egy-egy kiképzőközpontot. A népi ellenzék kordában tartásához szükséges helyőrség felállítása után hozzáláthatunk a birodalmi határok felülbírálásához is. Ebben lesznek segítségünkre a karaktereket helyettesíteni képes speciális alakulatok. Természetesen előbbiek száma korlátozott, míg utóbbiakból gyorsan tudunk rengeteget gyártani. Hátrányuk abban mutatkozik meg, hogy mindössze egy-két fajta küldetést képesek végrehajtani. Éppen ezért nem mindegy, hogy milyen típusú egységeket képzünk. A birodalom itt komoly hátrányban van, mert a két legfontosabb küldetés-típust (elrablás, szabotázs) két külön egység képes csak végrehajtani. Ezzel szemben a lázadók beszivárgói (infiltrators) egy személyben tudják bármelyik kiemelt fontosságú akciót végrehajtani. Tehát amennyiben sikeresen szeretnénk tevékeny-


Küldöttségünk megérkezik a Bespin-re, Lando Carlissian Felhővárosába

kedni, akkor nem árt, ha minden szektorban van néhány bevetésre alkalmas noghri illetve birodalmi kommandó. Ebben az esetben nem fog gondot okozni a – felfedezése után csak napokra egyhelyben maradó – felkelő bázis likvidálása vagy a fontos karakterek rövid úton történő elfogása sem. Apropó elfogás! Mindig igyekezzünk az ilyen karaktereket jól őrzött területre vinni. Szállításuknál ne felejtsünk el egy kísérő karaktert kijelölni, mert ennek hiányában nem lehet mozgatni a foglyot. Komoly rab esetén pedig számíthatunk rá, hogy vonzani fogja a kiszabadítására szerveződött ellenséges csapatokat. Ez viszont lehetőséget teremt arra, hogy újabb trófeákat gyűjtsünk be, ezért (is) melegen ajánlott az erős Coruscant fenntartása. Felderítők gyártását nem tanácsolom, mert ezt a feladatot sokkal gyorsabban és kényelmesebben el tudja látni egy kisebb csatahajó (például Carrack Light Cruiser) is. Hajógyárakat inkább nagyobb csoportokba építsünk, mert gyorsabban tudunk ekkor nagy



A katonás sorban várakozó rohamosztagosok már alig várják, hogy a dísszemlét meglátogassa császári fenségünk.



Új katonákat toborzunk a lázadó seregbe

csatahajókat gyártani. Tudniillik ha nem három helyen gyártunk három csillagrombolót, hanem egy helyen három gyárral egymás után hármat, akkor folyamatosan épülnek meg az egységek és azonnal felhasználhatjuk a már elkészült darabokat.

A fejleszteni képes karaktereket soha ne használjuk másra, kizárólag tervezésre! Életbevágóan fontos, hogy nagyon hamar a birtokunkban legyen a legfejlettebb technika. Azért ne essünk az újdonságok bűvöletébe se, mert néha a „régiségek" bizonyos szempontból jobbak. Ilyen a harci droidok és az űrgárdisták összevetése. Előbbiek jobban támadnak, de messze elmaradnak viszont védekezésben az „elavultabb" űrgárdisták mögött. A fejleszteni nem képes karaktereket használjuk értelemszerűen arra, amiben a legjobbak. Kiemelném a szabotázs jelentőségét. Én általában több hajót semmisítek meg ilyen módon, mint nyílt ütközetben! Természetesen a komolyabb célpontokra több embert kell küldeni a sikerhez. Fontos és kihasználandó, hogy a Ctrl és a Shift billentyűk segítségével tudunk egynél több emberből álló csapatot kialakítani és akcióra küldeni. Ekkor lesz módunk elterelő akciókat is rendezni, amelyek nagyban megkönnyíthetik az igazi célponton dolgozó ügynökünk dolgát.

Kellemes terjeszkedést és csatározásokat kívánok! És természetesen az Erő legyen veletek!

-csonti-

Starcraft

Az űrharc titkai

Talán a Quake volt az utolsó játék, ami olyan osztatlan sikert aratott PC-s körökben, mint most a Starcraft. A következő nyolc oldal egyaránt szól kezdő real-time stratégáknak, és Warcraft-okon edződött veteránoknak.

BEVEZETÉS

Üdv, crafterek! Ha már megszereztétek minden idők egyik legjobb játékát, de még akad vele kapcsolatban néhány kérdésetek, olvassátok el ezt a néhány oldalt, ahol egy teljes végigjátszást fogunk közölni. A cikkben azokra a játékelemekre nem térek ki, melyek néhány küldetés után teljesen egyértelműek. Nem lesz tehát szó például az épületekről, sem azok hierarchiájáról, és inkább tippeket fogok adni, mint használati utasítást.

A végigjátszással kapcsolatban lenne még egy megjegyzésem: amit itt olvashattok, nem szentírás. Csupán egy ismertető arról, hogy én hogyan játszottam végig a játékot. Mindenki próbáljon saját stratégiákat alkalmazni, és ha a rázósabb küldetéseknél nem jön össze a győzelem, akkor forduljatok csak a leíráshoz. Ezen az úton biztosan végig lehet játszani a Starcraft-et, bár stílusomban néhány küldetésnél a kissebséghez tartozom (példának okáért használhatónak találom a Zergek Colony-it, melyeket rengeteget szidnak a Starcraft fórumokon). Egy küldetést tehát többféleképpen is meg lehet csinálni, az én verzióm csak egy példa a sok közül.

Mivel a Terranok küldetései a készítők szerint is csak bemelegítésként szolgálnak, most csak a keményebb diónak számító Zerg és Protoss küldetésekhez adunk segítséget.

Zerg küldetések

MISSION 1
A romok között

A lárvákból mutáltassunk két Overlord-ot és tíz-tizenöt Drone-t, majd építsünk és fejlesszünk mindent, amit csak lehet (Hydralisk Den-t mindenképpen). A bázisunk keleti oldalán építsünk 3-4 Creep Colony-t, majd ezeket mutáltassuk Sunken Colony-vá. Ezután gyártsunk Hydralisk-eket és gyűjtsük őket északon. Ha kb. tizenöt összegyűlt, irtsuk ki a Terranokat a pályáról.

MISSION 2
A kijárat

Vegyük körül a bázist Sunken Colony-kkal, és néhány Spore Colony-t is iktassunk közéjük. Ha minden épületünk kész, és minden a legfejlettebb szinten van, gyártsunk kb. 20 Hydralisk-et és 15 Mutalisk-et. Ezekkel már meg tudjuk tisztítani a térképen jelölt teleportig vezető utat. Ezután egy Drone-nal vigyük a Chrysalis-t a teleporthoz.

MISSION 3
Az új tartomány

A szokásos Sunken Colony-fal után amíg lehet, gyártsunk Mutalisk-eket, majd amikor kimerül a telepünk, foglaljuk el a Mutalisk-ekkel a mienknél kicsit északabbra fekvő telepet. Itt is indítsuk be a gyűjtögetést, majd ismét gyártsunk Mutalisk-eket. Ha összegyűlik három tucat Mutalisk, induljunk el velük északnak a térkép nyugati oldalán. Először a rakétatornyokat, és a tankok kivételével a földi harci egységeket lőjük ki, majd a bázist, végül a maradékot.

MISSION 4
A raj ügynöke

Az elején az a cél, hogy tíz percig megvédjük a Chrysalis-t. Ha ezalatt a tíz perc alatt körbevesszük Sunken és Spore Co-



lony-kkal a bázist *(1. kép)* és gyártunk még tíz-tizenöt Hydralisk-et is, akkor ez nem lesz probléma. Tíz perc után új célokat kapunk: meg kell fertőzni Raynor bázisát, és Kerrigannek túl kell élnie az akciót. Ehhez mindenekelőtt kezdjük el hordani az ásványt északról is, majd fejlesszünk fel mindent. Ezután nyolc-tíz Hydralisk-et és ugyancsak ennyi Drone-t szállítsunk át a térkép közepén található új nyersanyaglelőhelyhez. Itt is alapozzunk egy bázist, és az egészet vegyük körül sok-sok Spore Colony-val. Ha ez megtörtént, elkezdhetjük a Mutalisk-ek gyártását. Három tucattal már biztosan ki tudjuk irtani a pálya északkeleti csücskében székelő Terranokat. Raynor bázisát ne lőjük le, csak sebezzük meg, majd egy királynővel fertőzzük meg.

MISSION 5
Az Amerigo

Egy hosszú, kacskaringós úton kell végigvezetnünk Kerrigant és az őt őrző Zergeket. Gondunk csak azzal a néhány (kb. 100) Terrannal és löveggel lesz, melyek az út során fel-felbukkannak. Ez sem lesz probléma, ha a csaták után néhány pillanatra mindig megállunk, hogy megtépázott csapattagjaink regenerálódhassanak. Az út felénél néhány Zerg kiszabadításával gyarapodhat a csaptunk, az út végén pedig egy teleport vár, ahova Kerrigant kell elvinni.

MISSION 6
A Sötét Templar

Vegyük körül a bázist sok Sunken Colony-val, és kis csoportokban Spore Colonykat is telepítsünk. Ezután minden lehetséges épületet és fejlesztést csináljunk meg, miközben folyamatosan ellenállunk a Protoss támadásoknak (az ellenállócsapat egy tucat Hydralisk legyen). Csináljunk hat-hét Guardian-t, majd néhány Drone társaságában küldjük őket délre, ahol príma nyersanyaglelőhelyet találunk. Itt hozzuk létre a második bázisunkat. Ennek a bázisnak a védelmi rendszerét megspórolhatjuk, ha itt gyűjtjük a támadócsapatunkat. Ez a támadócsapat csak Guardian-okból és esetleg Mutalisk-ekből álljon *(2. kép)*. Ha két tucat Guardian összegyűlik, elkezdhetjük velük szép lassan leirtani a Protoss-okat, először a déli, majd a keleti oldalon. Közben újabb célt kapunk: Kerrigant kell egyedül elvinnünk a térkép közepére. Mielőtt ezt megtennénk, azért a biztonság kedvéért az utolsó szál Protossig tisztítsuk meg a pályát.

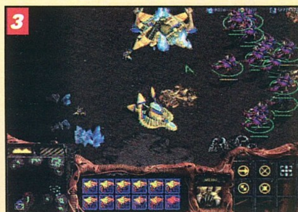

2

MISSION 7
A választás

Foglaljuk el a tőlünk északra levő ellenséges Zerg-telepet, majd létesítsünk bázist a helyén. Ezután azonnal vegyük körül a bázist Sunken Colony-kkal, légvédelemnek pedig építsünk hat-hét Mutalisk-et. Ha a védelem elkészült, építkezzünk, de fejleszteni csak és kizárólag a Spire-okat fejlesszük, hogy a Mutalisk-ek erősödjenek. Ezután gyártsunk még két tucat Mutalisk-et, és repüljünk el velük nyugatra, ahol pusztítsuk el a bázist. A helyén létesítsük a második bázisunkat, majd ezt is vegyük körül Sunken és Spore Colony-kkal. Ezután a Mutalisk-ekkel a térkép nyugati szélén északra repüljünk, amíg egy gáztelephez nem érünk, és útközben irtsuk le a felbukkanó Hydralisk-eket és egyéb ellenséges Zergeket. Itt is építsünk egy fészket, majd gyártsuk tovább a Mutalisk-eket. Háromnégy tucat Mutalisk elég kell legyen ahhoz, hogy az ellent le tudjuk söpörni a pályáról.

MISSION 8
Szemet szemért

A Protoss-ok már tudnak gyártani Templar-okat, akik Psionic Storm-mal akár ezres nagyságrendben okozhatnak sebzéseket, ezektől kell megvédeni három teleportot. A küldetés kulcsa tehát a gyorsaság. Ne építsünk semmit, csak a Guardian-ok és a Hydralisk-ek gyártásához szükséges épületeket. Amint elkészül a Hydralisk Den, gyártsunk az északnyugati és a délkeleti bázisunkban egy-egy tucat Hydralisk-et, és az északnyugati csapattal foglaljuk el a tőlük keletre levő Protoss bázist, míg a délkeletivel a tőle északra levőt. Két új nyersanyaglelőhelyet találunk, ahol rögtön indítsuk be a gyűjtögetést. A fenti két teleporthoz gyártsunk hat-hat Hydralisk-et, így a továbbiakban csak a lenti teleporttal kell törődnünk. Gyártsunk oda is egy tucat Hydralisk-et, majd két tucat Guardian-t és öt-hat Mutalisk-et. Ha elég gyorsak voltunk, akkor a Protoss-oknak csak mostanra lettek kész az első templarjai. A Guardian-okkal induljunk meg lent nyugat felé, és először a templarokat és a templar-termelő központot irtsuk le *(3. kép)*. Ezután már nem lesz nehéz a maradékot is elpusztítani (Mutalisk-ek a repülő lények ellen kellenek).


3

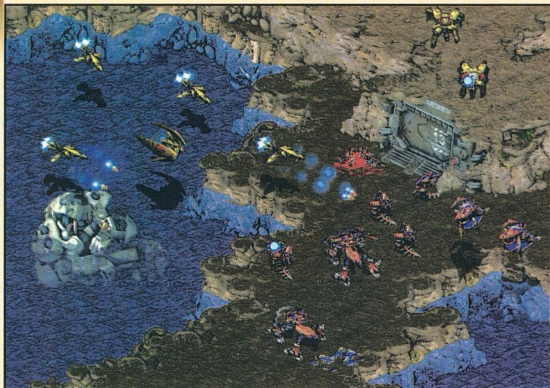

4

MISSION 9
Az Aiur elleni invázió

Minél előbb fejlesszünk ki egy Greater Spire-t, és gyártsunk egy tucat Mutalisk-et. Közben kapunk néhány támadást, de ha

A Guardianok ellen jó taktika az épületek felemelése, mert csak földi célokat tudnak támadni. Általában ilyenkor jönnek a Scourge-hordák...





A Protoss egységek közül a Dragoonok és a Scoutok a leghatásosabbak, természetesen egy kis Arbiter segítséggel...

idejében gyártunk egy tucat Hydralisk-et, ezeket nem lesz gond visszaverni. A tucat Mutalisk-kel a térkép északi oldalán repüljünk el keletre, és a közben felbukkanó Protoss épületeket pusztítsuk el. A térkép északkeleti csücskében egy nyersanyag-lelőhelyet találunk, ahol azonnal induljon meg a gyűjtögetés. A Mutalisk-ekkel ezután az új bázistól repüljünk egy kicsit délre, ahol újabb lelőhelyet, és újabb legyilkolandó Protoss-okat találunk. Itt építsük a harmadik bázist. Ezután már nincs más dolgunk, mint hogy nagyüzemben gyártsuk a támadósereget. Két tucat Guardian és két-három tucat Mutalisk már elég ahhoz, hogy szépen lassan, lépésről lépésre leirtsuk a pályán levő három Protoss törzset ***(4. kép)***. Először mindig az Arbiter-eket és a Templar-okat lőjük. Ha minden Protoss kimúlt, egy Drone-t vigyünk a kristályhoz, várjuk meg, amíg learatja, majd vigyük vissza a bázisra.

MISSION 10
A kör bezárul

Építsünk minél előbb egy Hydralisk Dent, majd két tucat Hydraliskét, hogy védjék a bázist, majd két-három tucat Mutaliskét. Miközben a gyártás folyik, fejlesszünk, de csak a Spire-ben. A Mutaliskekkel tisztítsuk meg a pálya alsó harmadát a Protoss-októl (először a repülőiket és a Dragoonokat lőjük), és csak ott álljunk meg, ahol vízzel találkozunk. Ha a terep tiszta, minden gáztelepnél indítsuk be a gáztermelést. Ezután gyártsunk két tucat Mutalisket és két tucat Guardiant, miközben maximumra fejlesztjük repülő lényeink képességeit. Ezzel a csapattal lassan haladjunk előre, először mindig a Templarokat, az Archonokat, és az Arbitereket lőjük, majd a Scoutokat és a Dragoonokat öljük meg. Ily módon viszonylag kis veszteségekkel megússzuk az akciót. A végén egy Drone-nal vigyük a kristályt a térkép közepére a templom romjaihoz.

Protoss
küldetések

MISSION 1
Első csapás

Kezdőcsapatunkkal ballagjunk oda a bázishoz, majd a bejárathoz építsünk védelmi tornyokat. Ezután gyártsunk a már meglevők mellé még nyolc-tíz Dragoont és pucoljuk le a Zergeket a pályáról.

MISSION 2
Lángokban

Az alatt a tizenöt perc alatt, amíg Fenix megérkezik, gyártsunk minél előbb még négy Dragoont, és akkor nem lesz gond a Zergek visszaverésével. Ezután gyártsuk még jó tizenötöt-húsz Dragoont. Ha Fenix megjött, gyártsunk a Reaverekbe öt-öt Scarabot, majd velük délre, az eddig termelt Dragoonjainkkal pedig keletre nyomuljunk, s így egyszerre fogjuk megtámadni a Zerg bázist. Nyomjunk le mindenkit, majd újra gyártsuk tele a Reavereket, és öljük meg a délen fészkelő Cerebrate-et.

MISSION 3
Egy magasabb terület

A szokásos gyűjtögetés és védelem-kiépítés (sok Photon Cannon) után gyártsunk egy tucat Dragoont, mely a házát védje és egy tucat Scoutot, akik repüljenek el a délnyugati sarokba, és az ottani terepet Zergtelenítsék. Itt létesítsük második bázisun-



Cheat-ek

Motorhead

A kódokat a játékos nevének és a csapatának kiválasztásakor adhatjuk meg.

Név = Lemmy *Csapat = Ace*
„Pokol" mód: az ég vörös lesz, vadul villámlik és mennydörög (csak a 3Dfx-es verzióban működik)

Név = Ramlosa *Csapat = H2O*
Vízalatti mód: az objektumok hullámzani kezdenek, az autónk pedig lelassul és nehezen kanyarodik, mintha víz alatt vezetnénk.

Név = Supercars *Csapat = Grem*
Super Cars mód: Az amigán Super Cars játékhoz hasonló felülnézeti kamerát kapunk.

Név = Ignition *Csapat = UDS*
Ignition mód: Az Ignition játékhoz hasonlóan hátul/felülnézeti kamerát kapunk.

Név = tribute to tron
Minden objektum a Tron c. filmhez hasonlóan fog villogni és vibrálni (csak Glide verzió)

Név = Buzz Aldrin *Csapat = NASA*
Holdjáró mód: A gravitáció a töredékére csökken.

Név = R Pettersson *Csapat = SWE*
Minden pályát és autót megkapunk.

Archimedean Dinasty

Játék közben a Ctrl + számbillentyűk lenyomásával csalhatunk.

- Ctrl + 0 – megnyerjük az aktuális küldetést
- Ctrl + 1 – sérthetetlenség
- Ctrl + 2 – végtelen mennyiségű torpedó
- Ctrl + 3 – végtelen lőszert kapunk a normál ágyúhoz

Balls of Steel

A (Print Screen) megnyomása után vihetjük be a játékot megkönnyítő kódokat:

Bucket – újratölti a *kickback*-et
Freakshow – *Extra ball lit* feliratot kapunk
Popcorn – *Super pops lit* feliratot kapunk

A következő kódok az extra feladatainkat oldják meg helyettünk:
t-minus 1 - Target Practice
t-minus 2 - Big Hunt
t-minus 3 - Guard Duty
t-minus 4 - Xenophobia
t-minus 5 - Meteor Storm
t-minus 6 - Rescue
t-minus 7 - Showdown
t-minus 8 - Final Assault

Imperialism

Ctrl + kattintsunk a glóbuszra, majd gépeljük be: PIPPEN. Jutalmunk az összes nyersanyag lesz.



kat, majd egy második tucat Scoutot is gyártsunk. Ezekkel már leirthatjuk a térkép közepe táján található piros Zerg bázist. Miután ezek megpusztultak, vegyük utunkat az északkeleti Zerg-telep felé, s ezt Dragoon-Scout párossal a földdel tegyük egyenlővé.

MISSION 4
Vadászat Tassadarra

Kezdőcsapatunkkal sétáljunk az északkeleti sarokba, és útközben lőjük le a felbukkanó Zergeket, majd utána mindig pihenjünk, hogy a pajzsunk regenerálódjon. Odafent találkozzunk Tassadarral, majd létesítsünk bázist sok Cannonnal ***(5. kép)***. Ezután termeljünk egy tucat Dragoont (ez legyen az első csapat), Raynor és Tassadar mellé négy Scoutot, négy Dragoont és két Templart (ez legyen a másik). Az első csapattal induljunk vissza a kiindulási helyhez, míg a másodikkal szorosan kövessük őket. Ha nagyobb csapatot látunk, azonnal álljunk meg, és egy Templart előreküldve Psionic Stormmal irtsuk ki. A Zerg Queenekre nagyon vigyázzunk, és lehetőleg azelőtt lőjük le, mielőtt bármit is alkotnának. Így szépen lassan vánszorogjunk a kezdőhelyszínre.

MISSION 5
Kenyértörés

Minél előbb gyártsunk egy tucat Dragoont, csak így érezhetjük biztonságban magunkat. Ezután építsünk és fejlesszünk mindent, amit lehet, majd gyártsunk egy tucat Scoutot, nyolc Archont és tíz Shuttle-t. Az Archonokat és a tucat Dragoont pakoljuk be a Shuttle-okba, majd a Scoutok társaságában küldjük el őket délre (közben termeljünk újabb Dragoonokat a bázis védelmére). Lent pakoljuk ki a Shuttle-okat, majd irtsuk ki a Zergek lenti táborát. Itt is kezdjük meg a termelést ***(6. kép)***, pótoljuk a veszteségeket, és pakoljuk vissza a Shuttle-okba a támadóegységeinket. Repüljünk el a következő szigetre, és ott játsszuk el ugyanezt. Ily módon lassan megtisztíthatjuk a pályát (az embereket is öljük meg), és ha tiszta a terep, Tassadart és két Zealotot odaküldhetjük a teleporthoz.

MISSION 6
A sötétségbe tartva

Egy mászkálós küldetés, melyben gondot csak a ránk támadó fertőzött Terran-ok okozhatnak, de ezeket Tassadar le tudja szedni egy-egy Psionic Stormmal. Amúgy, ha vigyázunk embereinkre (pihenünk velük, hogy a pajzsuk visszagyógyuljon) és mindig csatlakoztatjuk hozzánk az erősítést, lazán végigsétálhatunk a pályán. A pálya végére két Psionic Stormot tartogassunk, mert elég sok Zerglinget kell majd elintézni.

MISSION 7
Szülőföld

Talán a legnehezebb küldetés. Miután a kezdőcsapatunkkal gyorsan elszaladtunk a bázisig, és ott visszavertük az ellenség rohamát, kezdjük el a fejlesztgetést. Mivel már az elejétől fogva kapjuk a kemény támadásokat, azonnal termeljünk egy csomó Dragoont, Scoutot és Archont, és a bázis bejáratát is erősítsük meg újabb Cannonokkal ***(7. kép)***. Ezután termeljünk még Dragoonokat, és a térkép északi felének közepére küldjük őket, pár Probe társaságában. Egy őrizetlenül hagyott erőforrás-telepre lelünk, ahol gyorsan kezdjük meg a gyűjtögetést, majd itt is építsünk védelmi tornyokat. Ezután gyártsunk hat-hét Observert, s küldjük el őket a bázisunk köré félkör alakzatban, hogy idejében észre-









vegyük a felénk igyekvő ellenségeket. Lassan gyarapítsuk egységeink számát, miközben állandóan verjük vissza a támadásokat (először a Templarokat és az Arbitereket lőjük, a Reavereket pedig Scoutokkal intézzük el). Ha öt-hat tucat egység összegyűlt (ez órákba fog telni), indulhatunk délre, ahol a teljes déli oldal megtisztítása után miénk a babér. A támadócsapatban én Scoutok, a Dragoonok és az Archonok 3:3:1 arányú keverékét találtam nyerőnek *(8. kép)*.

MISSION 8
Tassadar tárgyalása

Amint lehet, gyártsunk két tucat Dragoon-t a bázis védelmére. Ezután építgessünk, fejlesztgessünk, majd hat-hét Observerrel fedjük le a bázisunk távolabbi környékét. Négy Dragoont és pár Probe-t három Shuttle-lal szállítsunk a képen látható helyszínre *(9. kép)*, és ott két Dragoon megölése után létesítsünk egy második bázist. Gyarapodjunk, verjük vissza az időszakos támadásokat, és amikor már négy-öt tucat egység a rendelkezésünkre áll (sok Dragoon, néhány Templar és Archon, valamint pár Scout), söpörjük le az északi lila ellenfeleket. Ezután felfelé kerüljük meg a vizet, majd a lenti pirosakat támadjuk meg, ahol egy fallal elkerített rész mögött lőhetjük szét a Stasis Cell-t.

MISSION 9
Árnyvadászok

A bal alsó sarokból kezdjünk, és minél előbb létesítsünk bázist. A lehető leghamarabb vegyük körül tornyokkal, és gyártsunk egy tucat Dragoont. Ezután hat-hét Observerrel fedjük le a bázisunk környékét. Mindeközben Zeratullal lopakodjunk be a Zergekhez és minél több Zerg épületet romboljunk. Vigyázzunk Zeratulra! Amint Overlordba, vagy Spore Colony-ba ütközünk, forduljunk meg! Ha a bázisunk védelme nagyjából kész, gyarapítsuk erőinket, miközben állandóan figyeljük az Observereket, honnan érkezik támadás. A támadó csapatból először mindig a Defilereket öljük le! Kimerülő készleteinket a térkép jobb alsó negyedéből pótolhatjuk. Ha elég defenzívek vagyunk, komolyabb veszteség nélkül elérhetjük a 200-as egységszámot (ezek között legyen legalább két tucat Scout, három-négy tucat Dragoon és hét-nyolc Archon). Ezzel a sereggel már legyalulhatjuk a terepet, és minden Zerget kiirthatunk, kivéve a Cerebrate-eket. A Cerebrate-eket személyesen Zeratulnak kell elintéznie.

MISSION 10
A végső roham

A két bázist minél előbb védjük le nagyon jól, majd a lehető leggyorsabban gyártsunk Observereket. Néhány Observert küldjünk is el a térkép szélén haladva a Terran bázishoz, ahol folytassuk a védelem kiépítését (tankokkal és rakétatornyokkal *(10. kép)*). Az embereknél nagyon sok támadást fogunk kapni, de az Observereknek köszönhetően erre idejében felkészülhetünk. Valószínű, hogy a Zergek Defilereinek köszönhetően még így is újra kell építenünk a védelmünket. Szerencsére a Defilereket nem nagyon termeli újra az ellenség – ha azt a néhányat leöljük, amelyikkel kezd, már nem kell törődnünk velük. Ha készleteink kimerülőben vannak, a Protoss bázistól kicsit északra és a Terrantól



Cheat-ek

Battlespire

Generáljunk új karakteosztályt (class)! Szabadon választott, hogyan tervezzük meg, a lényeg, hogy sok potion-t adjunk neki (darabja 60 pontba kerül). Mentsük el a művünket, majd válasszunk Cancel-t, és a menüben válasszuk ki a friss alkotásunkat. Ha most az Equipment menüben visszavesszük emberünktől a sok potiont, darabjáért 600 pontot ad a program!

Ecstatica

Játék közben alkalmazhatjuk az életünket megkönnyítő kódokat:

FUSHIPI - isten mód
GUNS - minden fegyvert megkapunk
TUNNEL - falonátjárás

Joint Strike Fighter

A pilóta kiválasztásakor nyomjuk le egymás után a bal Ctrl, kurzor jobbra, Ctrl, Enter billentyűket, így alkalmunk nyílik az összes géppel repülni.

Repülés közben a következő csalásokkal élhetünk:

- Ctrl + T + U - turbó sebesség
- Ctrl + C + O - azonnal megnyerjük az aktuális küldetést
- Ctrl + G + U - célkövetőek lesznek a fegyvereink lövedékei
- Ctrl + másik Ctrl + S - képlopás

Little Big Adventure 2

A Shift-et lenyomva tartva írjuk be: TWINSEN'S BACK. Minden a játékban csak létező tárgyból, képességből és tulajdonságból végtelen mennyiségű fog a rendelkezésünkre állni.

Red Baron 2

A robotpilótát a Ctrl + A billentyűzetkombinációval tudjuk aktiválni. Nem biztos, hogy megnyeri helyettünk az összes „dogfight"-ot, de el lehet lesni tőle trükköket.

Screamer Rally

A főmenüben aktivizálhatjuk a csaló kódokat:
TRAMO - megnyílik előttünk az összes pálya
CARBO - választhatjuk az összes autót

Theme Park

Ha a játékot „Horza" néven kezdjük, a C billentyűvel bármikor 50 000 dollárhoz juthatunk.

kicsit délre találunk újabb nyersanyagokat, a térkép délnyugati sarka pedig tele van ásvánnyal. Ezeken a helyeken termeljünk, és növeljük az egységeink számát. Ha már van bombánk, ne habozzunk használni! Az Observerekkel igyekezzünk kifigyelni, hogy a Zergek hol gyűjtik össze a támadócsapataikat, és oda nyomjuk a bombát. Ha minden támadást sikeresen visszaverünk, és gyarapodunk, egy idő után elérjük, hogy a Zergek átmennek védekezésbe. Ezután könnyen elérhetjük a 200-as létszámot. Ekkor támadjunk, majd termeljük újra az egységeinket, megint támadjunk, és így egy idő után eljutunk az Overmind-hoz. Gyártsunk két Arbitert, egy Vesselt és tíz Battlecruisert. A Vessellel nyomjunk rá egy-egy Defensive Matrixot a két Arbiterre, majd küldjük el őket a Battlecruiserekkel a lila Zergek bázisára, ahol az Overmind található. Az Arbitereket a Matrixoknak köszönhetően csak az Overmind közelében lövik le, és így a Battlecruiserek egészen addig láthatatlanok lesznek (a Detectorokat kerüljük). A tíz Battlecruiser adjon egy-egy Yamato Gunt az Overmind-nak, mire az lesebződik 5000-ről 2500-ra. Ezután a Battlecruiserek, – nem törődve az őket ért támadásokkal – lőjék szét az Overmind maradékát.



VÉGSZÓ

Véget ért hát a nagy eposz, az Overmind meghalt, de az epilógus szövege sejteti, hogy lesz folytatás. Amíg viszont a Starcraft 2 megérkezik, az egymás elleni játékot fogja nyúzni minden crafter. Éppen ezért úgy gondoltuk, hogy nem lenne haszontalan, ha a következő oldalakon a multiplayer-játékokról adnánk hasznos tippeket és trükköket. Még néhány érdekesség: a www.station17.com-on szavazást írtak ki arról, hogy kinek melyik a kedvenc faja. A szavazás jelenlegi állása a következő: az olvasók 36.85%-a voksolt a Terran-ok mellett, alig valamivel többet kapott a Protoss (37.19%), az aranyos kis Zergek pedig csak 25.96%-ot kaptak... Vajon miért...?

Stöki

Multiplayer mókák

Talán már felfedeztétek, hogy a megszokott multiplayer-pályákon kívül a játék SCENARIO könyvtárába néhány mókásabb pályát (szám szerint tízet) is elhelyeztek. Ezek közül válogattuk ki a kedvenceinket (zárójelben a játékosok maximális száma):

- **Pro Bowl (2):** Két csapat Protoss játszik egy barátságos rögbimeccset. A labda egy kristály, melyet egy munkásunkkal kell az ellenfél kapujába bevinni. Piszkos módszerek (például Arbiter-rel beteleportálás) megengedettek...
- **Wakka-Wakka (2):** Pacman-játék. Egyik játékos egy Probe-t irányít, akinek a pályán levő összes zászlót be kell falnia, a másik pedig négy Infested Terran-t, akik őt kergetik.
- **Defenders of the Galaxy (3):** A saját bázisunkat kell megvédeni néhány Protoss-szal, melyet a gép folyamatosan támad felülről. Aki ezek alapján az Invaders-re asszociál, az jó helyen kapizsgál...
- **King of the Hill (4):** Félórás játék, a célunk az, hogy a 30 perc leteltével a mi egységeinkből legyen a legtöbb a térkép közepén levő magaslaton.
- **Old Faithful (4):** A játékban nyolcpercenként minden alsó szinten levő egység megsemmisül. Az nyer, aki először gyűjt 5000 ásványt.
- **Zergling Round-Up (4):** Három Firebat-tel kell a térkép közepén mindig újragenerálódó Zergling-ekből 25-öt beterelni a saját karámunkba, lehetőleg a többiek előtt. Igazi cowboy-móka.
- **Zoo Keeper (4):** A lehető legtöbb ártatlan állatot le kell mészárolnunk, miközben ellenfeleink és az állatvédők akadályoznak ebben.
- **Race of Death (5):** Egy versenypályán kell köröznünk egy Vulture-rel, miközben oldalról állandóan lőnek (természetesen visszalőhetünk). Sérült kocsinkat a depóban (két SCV) feljavíthatjuk. Aki először gyűjt össze 500 pontot, az nyer (pontokat megtett körökért és gyilkolásért kapunk).

Cheat-ek

Shadows of the Empire

Ha a játékos neveként „R Testers ROCK”-ot adunk meg, bármelyik pályát választhatjuk, a „Credits” névvel pedig azonnal az endsequence-t kapjuk.

Rayman

Játék közben bármikor alkalmazhatjuk a kódokat:

TRJ8P - 99 életet kapunk
2X2RMFMF - „Golden Fist Power”-t kapunk
O8FEH - ugrás a következő szintre

Ultimate Soccer Manager 2

Adjunk az edzőnek fizetésként 999 999 999 fontot, majd azonnal kössünk vele új szerződést. Ennek eredményeképpen kb. 13 millióval hízik a bankszámlánk, majd ha még egyszer új szerződét kötünk vele, újabb húszmilliót kapunk.

Warcraft 2

Nyomjunk Enter-t, gépeljük be valamelyik kódot, amelyik egy újabb Enter lenyomására fogja kifejteni áldásos hatását (multiplayer játékban az összes játékosra érvényesülnek a csalások).

UNITE THE CLANS - a küldetéssorozat megnyerésekor jelentkező animációt kapjuk meg.
YOU PITIFUL WORM - ugyanez a másik oldalról - a vesztes animációja...
GLITTERING PRIZES - aranyat, fát, és olajat kapunk
HATCHET, AXE AND SAW - gyorsabban fognak peonjaink fát vágni
MAKE IT SO - a fejlesztések és építkezések üteme gyosul fel
NEVER A WINNER - lehetetlenné teszi a győzelmet
ON SCREEN - megmutatja a teljes térképet
DECK ME OUT - az összes egység átváltozik az eggyel fejlettebb verziójává

Destruction Derby 2

A címképernyőn írjuk be: "MACSrPOO", így az összes pályát kiválaszthatjuk.

Worms United

Gépeljük be játék közben: BAABAA. Jutalmunk egy banán-bomba, egy minigun, és egy bárány.

Néhány érdekesebb szintkód: ALIEN, BEACH, FOREST, JUNK, TROPICS, ALPS, CANDY, GRAVEYARD, MARS, WARZONE, ARCTIC, DESERT, HADES, MONEY

Multiplayer tippek

A nagy elődhöz, Warcraft-hoz hasonlóan a Starcraft is többjátékos üzemmódban a legélvezetesebb. Következzen most egy kis útmutató harmadik típusú találkozások esetére.

ÁLTALÁNOS TIPPEK

A játék elején mindenekelőtt azzal törődjünk, hogy minél előbb beinduljon a termelés. Ehhez gyártsunk munkásokat, és 4-5-öt állítsunk gáztermelésre, 8-10-et pedig ásványgyűjtésre. Ezzel párhuzamosan természetesen növelni kell a férőhelyek számát is Supply Depotokkal, Pylonokkal, illetve Overlordokkal. Ha a gyűjtögetés beindul, azonnal gyártsunk védelmi célokra egy-két tucatot az alapegységből – Marine-ból, Zerglingből, Zealotból (az sem baj, ha még nincs gáztermelésünk). Multiplayer játékokban igen gyakoriak a korai támadások.

Ezután minél előbb építsük ki a bázis védelmét. Terranoknál érdemes bunkereket és rakétatornyokat használni, a Protossoknál és a Zergeknél inkább további harci egységeket gyártsunk a védelmi épületek helyett. Mindenekelőtt a munkásainkat védjük, mert a támadások nagy része azokra fog irányulni. Ezzel egy időben derítsük fel bázisunk környékét, és szerezzünk információt arról is, hogy merre található az ellenség. Ha elszánjuk magunkat egy korai támadásra, akkor az ellenfél munkásait irtsuk, mert az nagyon visszaveti őt a termelésben. A felderítés eredményeképpen azt is látni fogjuk, hogy hol vannak újabb erőforrások. Igyekezzünk, hogy ezeket mi aknázzuk ki először.



TERRAN TIPPEK

Általános tippek

Először is, a lehető legkisebbre húzzuk (röptessük) össze a bázisunkat, és akkor kevés épülettel is jól meg tudjuk védeni. A védelmet bunkerek és rakétatornyok képezzék, melyek közé Goliath-eket és tankokat rakjunk „Hold Position"-nel, illetve „Siege Mode"-dal. A játék elején használjunk Marine osztagokat, két-három Marine mindig járőrözzön a bázis körül, hogy jelezzék a támadást. A bunkerekbe 3 Marine-t és 1 Firebat-et küldjünk, és gyártsunk pluszba két-három SCV-t, melyekkel minden lélegzetvételnyi szabadidőnkben a sérült épületeket, egységeket javítsuk. Ha keskenyebb folyosót vagy hidat kell megvédenünk, bátran röptessünk oda egy Barracks-ot (mindig több Barracks-ot építsünk), és zárjuk le a bejáratot. A Barracks-nak sok HP-je van, így a támadásokat visszatartja, mi pedig belülről vígan javíthatjuk. Támadó seregünkben mindenképpen legyen néhány Ghost, mert Lockdown képességükkel iszonyatos veszteségeket képesek okozni az ellenfélnek (arról nem is beszélve, hogy egy-két előzetes bombatámadással nagyon meg lehet gyengíteni az ellent).

Tippek Terran ellen

Terran ellen a következő móka általában beválik: építsünk egy Comsat Station-t, majd egy-két Marine-t és 6-10 Siege Tankot. Ezt a csapatot küldjük az ellenfél bázisához, ahol valószínűleg szintén tankok fognak várni bennünket. A Marine-okat feláldozva tapasztaljuk ki, hogy az ellenfél meddig tud ellőni, és a tankjainkat mozgassuk az ellenfél lőtávjának határához. Ezután a Comsattal nézzünk be az ellenfél védelmi vonalaihoz. Az eredmény az lesz, hogy a tankjaink tüzet nyitnak, míg az ellenfélé tanácstalanul álldogál...

Tippek Zerg ellen

A Zergek általában Hydralisk-ekkel és Mutlaisk-ekkel támadnakA Marine-ok és a Firebat-ek ezek ellen nagyon is megfelelnek, mivel a Hydralisk-ek és a Mutalisk-ek csak a fele sebzést ejtik a katonákon, azok ellenben teljeset. Tiszta Mutalisk-roham ellen a Marine-ok mellé Wraith-eket is küldjünk. Ha pedig kifejlesztjük a Science Vessel-t, mi leszünk a nyerők, mert a Vessel Irradiate képességével nagyon hamar elintézi a Zergeket. Ráadásul hármat tud kilőni egymás után....

Tippek Protoss ellen

Protossok ellen a kezdetektől fogva állandó offenzívát kell intézni, és nem szabad sok ideig magukra hagyni őket. Időszakos támadásokkal mindig meg kell gyengíteni, és először a Probe-okat és az Assimilatort kell kilőni, hogy visszavessük a fejlődésben. A Zealotok ellen a Vulture-ök Spider Mine-jai prímán beválnak, minden más Protoss egység (és épület) ellen pedig a Vessel EMP Shockwave képességét tudom ajánlani, mely a pajzsoknak szerez kínos perceket.

ZERG TIPPEK

Általános tippek

A Zergek ereje a gyorsaságukban rejlik. Bárki ellen is játszunk, mindig támadjunk már a kezdetektől fogva. Hamar termeljünk Zerglingeket (ha már lehet, Hydralisk-eket is), és rohanjuk le az ellent. Az elején ne is építsünk védelmi épületeket, inkább egy második fészket. A felderítők Zerglingek és Overlordok legyenek (ez utóbbiak sebességét a lehető leggyorsabban fejlesszük fel). Gyorsan fejlesszük ki a Mutalisk-eket is, és gyártsunk egy nagyobb csapatot belőlük. Ezzel folytassuk a támadásokat, s ez időt fog adni nekünk a további fejlődésre.

Amint lehet, gyártsunk Guardianokat, méghozzá legelőször a sebzett Mutaliskekből (maximális életerővel fog kifejlődni). A Guardianok mellé feltétlenül adjunk támogatást a repülő egységek ellen (Mutalisk-ek megteszik). Mindig tartsunk tartalékban 8-10 Scourge-ot is, mert nagyobb légitámadás esetén nagy segítségünkre lehetnek (különösen a szállítórepülők ellen).

Ha sikerül odáig eljutnunk, hogy Queenjeink és Defilereink vannak, esélyeink igencsak megnőnek. A Defilereknél a Dark Swarm képesség nagyon erős (egy felhőt generál, melyben egységeink védve vannak), de a Plague az igazi fegyver! Képzeljük el, hogy egy Plague-gel lesebezzük az ellenséges csapatot 2-3 életerőpontra, majd néhány Mutalisk-kel – akik ugyebár egy lövéssel három célpontot sebeznek – kiirtjuk őket!

A Defiler-ek Consume képességét alkalmazzuk néhány feláldozható Zerglingen (ez feltölti a Defiler energiáját), s újra tudunk Plague-et használni! A Defiler tehát nagyon erős egység, vigyázzunk rá, és ássuk be, hogyha nem használjuk. A Queennek is nagyszerűen használhatjuk mindhárom képességét. A Parasite-tal remek radarjaink lesznek (ne feledjük, hogy a pályán mászkáló állatokra is lőhetjük), az Ensnare akkor jöhet jól, ha valahonnan láthatatlan támadást kapunk (lőjünk oda, ahonnan a támadás jön, és a láthatatlan egység feltűnik), a Spawn Broodlings-szal pedig tovább gyarapíthatjuk az egységeink számát, akár egy sebzett Zergling-ünkön, vagy egy állaton használva.

Ha támadunk, mindig küldjünk Overlordot a csapattal, hogy a láthatatlan egységeknek se legyen esélyük. Az első támadásaink után a bázisunk köré építsünk néhány Spore Colony-t, majd Sunken Colony-kat is.

Tippek Terran ellen

Terran katonák ellen a Plague a leghasznosabb fegyver. Addig azonban el kell jutni, és ez csak úgy lehetséges, ha sokat támadunk az elején. Ha már bunkerei vannak a Terran-oknak, vonuljunk vissza, és inkább a védelemre koncentráljunk. A bunkereket és a tornyokat legjobban a Guardianokkal lehet kicselezni – sebződés nélkül, messziről le tudják lőni őket. Mindig figyeljük, hogy mi történik a pályán, és ha azt látjuk, hogy az ellenfél felemeli egy épületét, azonnal támadjuk meg Scourge-okkal.

Tippek Zerg ellen

Zerg elleni küzdelemben nincs igazán jó taktika, ott bármi megtörténhet. Talán az a legésszerűbb, ha megvárjuk az első támadást, mert amíg odaér az ellenség a bázisunkhoz, addig is tudunk termelni magunknak még egységeket, és könnyedén lenyomhatjuk a rohamot. Ezután pedig több egységünk lesz, mint a másik Zerg csapatnak, és mi támadunk. A Plague itt is nagyon erős fegyver (pláne Hydralisk-hordák ellen)!

Tippek Protoss ellen

Protoss elleni játékra fokozottan érvényes az, hogy már a kezdetektől fogva támadjunk. Zerglingekkel irtsuk a Probe-okat, mert Protoss ellen csak úgy nyerhetünk, ha állandóan visszavetjük a termelésben. A Zealotok ellen Hydralisk-ek és Zerglingek 1:3 arányú keverékét ajánlom, a későbbiekben pedig Guardianok és Mutalisk-ek lesznek a nyerők, valamint rengeteg Plague...



PROTOSS TIPPEK

Általános tippek

Az a legfontosabb, hogy állandóan termeljünk Zealot-okat. Ez az egység a legjobb a teljesítmény/ár viszonyt nézve. 3-4 Gateway-ünk is legyen, és ezek Zealotokat ontsanak. Korán támadjunk, és irtsuk az ellenfél munkásait. Közben minél előbb termeljünk pár Observert és fedjük le a pályát velük, hogy mindenről tudjunk (támadó csapatainkkal is mindig küldjünk egyet). Ezután védjük le a bázisunkat Cannonokkal és Shield Battery mellé telepített Dragoonokkal.

Minél előbb keressünk még egy erőforrás-telepet, és létesítsünk újabb bázist. Ezután fejlesztgessünk, és építsünk támadókat. A Protossoknál majd' minden egység prímán használható, én a Carriereket, a Scoutokat, a Templarokat és a Zealotokat ajánlom. A Carriereket egymásra rakhatjuk, és ezzel megtéveszthetjük az ellenfelet (azt fogja hinni, hogy csak egy-két Carriert lát, holott egymás alatt akár egy tucat is elfér). A Scoutokkal a légi egységek ellen nyomuljunk, míg a Zealotokkal a földiek ellen, a Templar pedig Psionic Stormmal segítse őket.

> **„Terran – Protoss két jóbarát, együtt öli Zergek hadát"**
> *– idézet Terran propaganda-anyagból*

Tippek Terran ellen

Terranok ellen a Psionic Storm a legjobb fegyver, éppen ezért sok Templart gyártsunk a Zealotok mellé. A keményebb tankcsapatok felét egy Arbiterrel rakjuk Stasisba, és így két részletben könnyebben lenyomhatjuk őket. Hasznos lehet még, ha az Arbiterrel Recall-ozzuk a Zealotjainkat a Terran bázis közepére (ehhez természetesen sok Hallutination-Arbiter kell az igazi mellé). Jó trükk az is, ha Hallutination-ös Carriereket és igazi Scoutokat küldünk a védelem ellen, ugyanis majdnem biztos, hogy a Carriereket fogja lőni először az ellenfél.

Tippek Zerg ellen

Zergek ellen sok Scout kell a légi egységek ellen, a korai Zergling-támadásokat pedig Shield Battery mellé állított Zealotokkal tudjuk a legjobban kivédeni. A Zergek sok apró egységgel dolgoznak, ezeket leghatékonyabban néhány jól felfejlesztett Reaver tudja igazán jól elintézni őket.

Tippek Protoss ellen

Ha két Protoss játszik egymás ellen, ott a fenti taktikák bármelyikét lehet alkalmazni, de igazán jó receptet nem lehet adni. Mindennek megvan az ellenszere (Carrier, Arbiter és Scout ellen Scout, Zealot és Reaver ellen Carrier, egyébként sok Templar-képesség), és próbáljunk mi lenni a gyorsabbak.

Stöki



CeBIT '98

Folytatódik a beszámoló

Az elmúlt számban adott ígéretemhez híven most folytatjuk a Cebit-beszámolót a kimaradt két témával: a különféle perifériákkal és a PDA-kkal.



A Sony ICD-70PC típusú digitális diktafonja. 4 Mb memóriájában 24 percnyi felvételt tárol, ezen felül PC-s csatlakozással és kezelőszoftverrel rendelkezik.

PDA

MINI-GÉPEK EGYRE NAGYOBB TELJESÍTMÉNNYEL ÉS TUDÁSSAL

A Personal Digital Assistant, vagy más néven palmtop gépek kategóriáját két cég alapozta meg: az Apple a Newton-nal, és a 3Com a PalmPilot-tal. Az utóbbi nagyon sikeres lett többek között a Palm OS operációs rendszerének köszönhetően, és ezzel felkeltette a Microsoft érdeklődését is, mely összeállította saját Windows CE operációs rendszerére alapozott Palm PC koncepcióját. A Microsoft Palm PC-je egy mellényzseb méretű berendezés, melynek feladata, hogy segítségével gyorsan el tudjuk érni a különféle információkat. Craig Mundie, a Microsoft e termékcsoportjával foglalkozó divíziójának alelnöke szerint a Palm PC-knek a normál organizer funkcióin felül attachmentekkel ellátott e-mail-eket is képesnek kell lenni fogadni. Hangfelvételek készítése és meghallgatása sem lehet probléma számára, valamint a Webhez való kapcsolódást is meg kell tudják oldani. A Palm PC-k lehetővé teszik a felhasználónak, hogy fontos adatait magával vigye, mint pl. naptárát, partnereit, telefon-regiszterét, internetes és intranetes információkat egyaránt. A Palm PC összekapcsolható egy normál PC-vel, azzal adatokat tud cserélni, frissíteni tudja az információkat mindkettőn. Fontos elvárás, hogy többféle bemeneti és kimeneti lehetőséggel rendelkezzen az egység. A felhasználó bevihet adatokat hang útján, egy kis billentyűzeten, vagy képernyőre történő írással. A Palm PC koncepció, úgy tűnik, nyitott fülekre talált a gyártók között, többen hoztak ki ilyen terméket, pl. Casio, LG Electronics, Palmax, Philips, Samsung. Az egyik első gyártó, aki kihozott Palm PC terméket a Philips volt, a Nino 300-zal. A Philips másik Windows CE alapú gépe, a Velo 1 is komoly sikereket ért el, és a Ninoval ezen pozíciójukat kívánják megerősíteni. A Nino 300-ba egy 320x240 felbontású, 16 szürkeárnyalatos backlight képernyő került. A processzor egy MIPS-alapú, 32-bites 75 MHz-en ketyegő RISC proci, melyet minimum 4 MB memória kísér. A Nino méretei 3.41"x 5.25", míg súlya 200 gramm. A Nino 300 operációs rendszere a Windows CE 2.0, és alapban adják hozzá a Pocket Outlook, NotePad, Voicve Recorder, Calculator, Inbox, Voice Command, Solitaire és T9 alkalmazásokat. A Nino kezelése elég egyszerű: az adatbevitel a nyomás-érzékeny képernyőn, vagy a mikrofonon keresztül történhet. Szöveget bevihetünk az írásfelismerő segítségével, vagy egy képernyőn megjeleníthető billentyűzet „gombjaira nyomva".



A Compaq gépei a palmtop szó eredeti jelentéséhez hűen elférnek az ember tenyerén.

Az eggyel nagyobb kategóriába tartoznak a Windows CE aktuális, 2.0-s változatát használó gépek. A rendszer újdonságai közé tartozik a nagyobb felbontású színes

képernyő, és a biztosabb működés is. A Windows CE-s gépek kezdik kinőni gyermekbetegségeiket. Mára a software-gyártók is nekiláttak, hogy elkészítsék programjaik Windows CE-s változatát. Az alkalmazások választéka egyre bővül, de még távol van a legnagyobb konkurensüknek számító Psion gépekhez rendelkezésre álló programok nagy tömegétől. A Philips a Velo 1 12 megásra kibővített változatával és a Velo 500-zal jelent meg a Cebiten. Az 500-as alapban 16 Mbyte RAM-ot tartalmaz, és az elődjében használtnál gyorsabb, 75 MHz-es RISC processzort. A Casio is készített egy Windows CE 2.0-ás gépet, a Cassiopeia új változatát, A20 G megjelöléssel. A pluszok: gyorsabb processzor (Hitachi SH-3, 80 MHz), nagyobb felbontás (640x240 pont), háttér-megvilágítás, kényelmesebb billentyűzet és adatbevitel a touchscreenen keresztül is. Új versenyzőnek számít e gépek piacán a Compaq a C-Serie-vel. A Compaq gép egy kicsit nagyobb versenytársainál, de ennek fejében egy szép éles képet adó színes képernyőt kínál. A billentyűzet kivitelében a Velohoz hasonló, a gombok lekerekítettek, és elég távol vannak egymástól, így elég kényelmes használatuk – a felső gombsorral alkalmazások indíthatóak el gyorsan. Természetesen stylus-szal tudunk minden mouse-műveletet helyettesíteni a nyomás-érzékeny képernyőn keresztül. A szokásos RS-232 és infra portok mellett beépített 33.6 Kbps soft modemet is adnak, és Flash RAM kártyákkal bővíthető a gép. Alapban egy 16M ROM és 8 MB RAM van a gépben, mely akár 32 megáig is kibővíthető.

Kicsit kilóg az eddig bemutatott gépek sorából a Toshiba Libretto 100CT, de ide vesszük, mert méretben alig nagyobb a Windows CE-s gépeknél. A Libretto 100 CT egy teljes értékű notebook, melyben alapban 166 MHZ-es MMX-es Pentium processzor, 32 Mbyte RAM (64 megáig bővíthető), 2.1 gigás winchester, SB-kompatibilis hangrendszer és egy 7,1 inches színes képernyő dolgozik együtt. Bővíteni 2 darab Typ II vagy 1 darab Typ III PCMCIA kártyával lehet. A Libretton normál Windows 95 az operációs rendszer, így minden megszokott alkalmazás rendelkezésünkre áll.

A 3Com cég PalmIII palmtopja, bár méretei leginkább egy tamagotchihoz mérhetők , egy 486-os PC-vel kompatibilis.



Perifériák

EGYÉB ÉRDEKESSÉGEK

Sony ICD-70PC: a Sony standján számos digitális diktafont is bemutatott, melyek különböző kapacitású chipekben tárolják el a felvett hangokat. Ezek közül is kitűnt az ICD-70PC, melyen van PC-csatoló, és így a 4 Mb-os IC-chipjében eltárolt maximum 24 percnyi szöveget a hozzá adott software segítségével WAV formátumra tudjuk konvertálni, és át tudjuk vinni PC-re. A szoftver az adatátvitel megoldása mellett képes a hangfile-ok rendezésére is.



A kicsi „Voice Balloon" 5×5 cm-ébe 10 percnyi felvétel fér el, és 99 index-jel a fontosabb adatok megjelölésére.

A digitális adatformátumoknál maradva fontos kiemelni, hogy a digitális kamerák is áttörtek. Az ismertebb gyártók, mint pl. Canon vagy Kodak mellett a nagy multimédiás cégek, mint a Philips és a Sony is kihoztak ilyen termékeket, többnyire egyből fotó-nyomtatót is ajánlva hozzájuk. A perifériák terén a másik nagy trend az USB térnyerése volt: a Philips pl. egy teljes USB-s termékpalettát hozott ki, melynek egyik alapeleme az infrás USB transciever, ez számos USB-s kontroller jeleit képes fogadni és USB-üzenetekké kódolni. Ezzel az egységgel együtt használható az egér, billentyűzet és joypad. Érdekesek voltak még e sorozatból a surround hangfalak, a scanner, projektor és az USB modul fogadására felkészített Brillance monitor.

A CeBIT nem igazán a szórakoztató elektronika vására, de azért kiállítottak a nagyobb joystick- és egyéb kontroller-gyártó cégek is. A Érdekes volt a Digital Edge F1 kormánya. Ez a kormány itthon nem annyira ismert, mint a Thrustmaster F1, pedig a külföldi szaklapokban kiváló eredményeket ért el. Az F1 Sim kormány normál és a kompakt kivitelben kapható. Az eltérés a kettő között a pedálokban mutatkozott – a kompakt változat pedáljai játékszernek tűntek, de a nagyobb kormánynál nem volt ezzel gond. Az F1 Sim kormányoknak több nagyon jó tulajdonsága is van: az első, hogy mindössze egy darab gameport kell működésükhöz, és a Plug&Play technológia révén pillanatok alatt beüzemelhetők. A másik dolog, ami nagyon tetszett mindenkinek, hogy a robosztus mechanika miatt nem érezte az ember olyan „törékenynek", mint a Thrustmaster kormányokat, és bátran merte forgatni. Az F1 Sim mindezeket a rángatásokat kibírta az egész kiállítás alatt, minden nap elegendő volt reggel bekonfigurálni, azzal tudott működni estig, és akkor is ugyanolyan precízen lehetett vele kormányozni.



A Digital Edge F1 Sim kormánya

Zárásul még egy dolgot szeretnék kiemelni, a Hitachi MPEGCAM-et. A kamera kezelése igen egyszerű, a kis színes LCD képernyőn minden fontosabb adatot megjelenít a felvételekkel kapcsolatban. Maximálisan 20 percnyi MPEG-1 formátumú film vehető fel rá hanggal együtt, a hozzáadott 260 megás kártyára. Ha megelégszünk az állóképekkel, ezekből 3000 darabot tudunk eltárolni háttértárján JPG formátumban. Az adatátvitel PC-re egy ISA interface-kártya és soros kábel kapcsolat vagy a 260 megás PCMCIA Type III kártya segítségével történhet.

Az SGS PII klónok gyártását tervezi

Az SGS Thompson bejelentette, hogy Pentium II-osztályú processzort fog készíteni, mely Slot 1 440FX/440LX/440BX-alapú alaplapokban lesz használható. Az induló dátum még kérdéses, de ha a többi Intel-konkurrens előtt sikerül nekik, akkor jelentősen az AMD, Cyrix és IDT elé vághatnak, akik erőteljesen ragaszkodnak a Socket 7 megoldásokhoz, és abból próbálnak meg PII-teljesítményt kicsikarni.

A Slot-os megoldást mindenki követni próbálja – az AMD kifejlesztette a Slot A-t, mely tű-kompatibilis a Slot 1-el, de néhány ponton mégis eltér attól, a Cyrix szintén egy Slot 1 klónt fejleszt.

Aktuális újdonságok

MATROX MGA-G200

A Matroxot már szinte mindenki leírta a 3D grafikus kártyák kategóriájában, hiszen mind a Milleneum, mind a Mystique számos fontos 3D funkciót nem támogatott. A háttérben azonban a Matrox egy teljesen új 2D/3D megoldást fejlesztett ki, a G200-at, mely sok tekintetben megelőzi jelenlegi versenytársait. A 2D grafika területén eddig is a legjobbak közé tartoztak a Matrox kártyák – kiváló RAMDAC-uk révén nagy felbontást is magas képismétléssel tudtak megjeleníteni. A G200 végleges változatának sebességéről még nem készültek tesztek, de a bétás chip is elég meggyőző eredményeket produkált konkurenseivel összehasonlítva. A Matrox nemrégen jelentette be az első G200 alapú kártyáját, a Mystique G200-at, mely 8 és 16 megás változatban lesz kapható – a 8 MB SDRAM-mal felszerelt Mystique G200 ára induláskor 170 dollár lesz. A kártya az ígéretek alapján mind minőségben, mind teljesítményben új szintet jelent a 3D grafika terén: a 230 MHz-es RAMDAC a jó képminőség záloga, míg az AGP 2x lehetőségeit teljesen kihasználó renderelő a kiváló 3D teljesítményt garantálja.



AZ ALLIANCE BEJELENTETTE AZ ÚJ PALADIN AGP 3D GRAFIKUS GYORSÍTÓKAT

Az Alliance Semiconductors neve sokak számára ismeretlenül csenghet – legutóbb a Voodoo Rush kártyákon találkozhattunk chip-jükkel, az AT25-tel. Most azonban egy vadonatúj 3D gyorsító chip-et készítettek Paladin néven, mely 2D-, 3D- és videó-gyorsítást is végez, és kihasználja az AGP minden előnyét az 1x és 2x módok és a sideband addressing eljárás támogatásával. A Paladin-ban hardware-es setup engine, 260MHz-es RAMDAC dolgozik és számos komplex 2D és videó-gyorsítási eljárást is kidolgoztak hozzá. A chip két változatban kerül piacra: a Paladin LT az AGP 1x módot ismeri, míg a Paladin EX az AGP 2x-t is. Memória terén nem válogat a chip – EDO, SDRAM és SGRAM is rakható mellé, melyekből maximum 16 Mbyte-ot tud kezelni. A Paladinban a 3D gyorsítás mellett egy 128-bites 2D engine dolgozik, mely minden, a grafikus felhasználói felületekkel kapcsolatos funkciót gyorsít, de remélhetőleg nem sok mindent örököl az AT25-ből, mert annak sebessége elég kiábrándító volt. A videó-funkciók terén elég sok hasznos apróságot építettek be a chipbe: egyszerre több ablakban képes videót lejátszani, egyszerűen kapcsolható hozzá DVD-dekóder, TV tuner és más videóforrás, és a beépített flicker-filter, illetve overscan/underscan-támogatás révén egy olcsó külső videó enkódert kell csak rákötni, hogy a monitor mellett PAL/NTSC TV-n is nézhessük képét.

S3 SAVAGE3D: EGY NAGY VISSZATÉRÉS?

Az S3-at a Matroxhoz hasonlóan szinte mindenki leírta a 3D gyorsítók közötti versenyben, hiszen a különféle Virge változatok 3D teljesítménye mosolyt keltő volt a

Intel hírek • Intel hírek • Intel hírek • Intel hírek • Intel hírek • Intel hírek

Intel Slot 2-debütálás

A BX chipset, a Celeron sorozat és a 350 illetve 400 MHz-es Pentium II processzorok bevezetése mellett az Intel először mutatta be hivatalosan a Slot 2 Deschutes processzor cartridge-et és a 330 tűs CPU interface-t. A változások: az új cartridge valamivel szélesebb lesz, mint a Slot 1 Deschutes, de mintegy kétszer magasabb lesz nála, melynek oka, hogy az L2 cache tokozva lesz.

A prezentáción bemutattak egy videóklipet, melyben a Microsoft két vezetője, Paul Maritz és Eric Engstrom beszéltek a növekvő processzor-teljesítmény előnyeiről és szükségességéről. Ezek után mutatták be a Microsoft jövőre debütáló, új multimédia felületét, a Chrome-ot. A demóban egy 3D renderelt hal úszkált a desktopon az ikonok között.

A prezentáción az Intel megpróbálta bemutatni, hogy az üzleti felhasználók számára milyen fontos újításokat hoz majd az új processzor-generáció, de nem igazán találtak olyan alkalmazást, mellyel ezt ténylegesen érzékeltetni tudták volna. A demók többsége kiválóan futott volna sima Pentium processzorokon vagy 3D gyorsítóval kiegészített Pentiumos rendszereken is. Az érdeklődők láthattak 3D animált grafikonokat, egy viszonylag egyszerű, phong-árnyékolt autót textúrák nélkül szoftveresen renderelve, stb... Igazából úgy tűnik a processzorok fejlesztése kicsit a felhasználók és alkalmazások igényei elé szaladt, mely alól szinte csak a játékok kivételek, ahol még mindig igaz, hogy egyre több és több géperő kell.

Intel Soft-DVD

Az imént említett problémák feloldásán dolgozik az Intel, és próbál új felhasználási területeket keresni üzleti területen a „plusz erő lekötésére". Egyik ilyen kísérlete a Soft DVD. Eddig, ha valaki full-screen full-motion DVD-t szeretett volna látni, annak dedikált hardware dekóderkártyára volt szüksége. Az Intel most viszont egy szoftveres DVD dekódert kínál, melyet Pentium II-re optimalizáltak. Az eddigi szoftveres DVD megoldások problémája az volt, hogy nagyon sok processzoridőt emésztettek fel, így a filmnézés mellett mást már nemigen lehetett csinálni. A Soft-DVD az új, 400 MHz-es Pentium II-vel karöltve megoldást jelenthet, mert a filmlejátszás az állítások szerint a processzor teljesítményének már csak 40%-át köti le. A szoftveres DVD-lejátszás a Win98 Media Player-ébe még nem lesz beépítve, de későbbi operációs rendszerek már tartalmazni fogják.

Intel Xeon

Nemrég láthattuk az első Slot 2 processzort, de az Intel már júniusban be szeretné építeni szerverekbe és munkaállomásokba új processzorát, mely a Xeon nevet kapta a keresztségben.

A cég igyekszik a Pentium sorozatból jól elkülöníthető márkákat kialakítani: az ezer dollár alatti PC-kbe szánt processzoruk a Celeron (L2 cache nélkül, 66MHz-es külső busszal), középen helyezkednek el a „normál" Pentium II-k (L2 cache, 66 vagy 100 MHz külső buszsebesség), míg a high-end kategóriát jelentik a Xeon-ok.

A Xeon újítása a Slot 2 cartridge mellett az, hogy az L2 cache a processzor mellett van, teljes CPU corespeed-del érik el azt, és a cache mérete 512 K-ról 2 MB-ra ugrik.

A processzornak van még egy kevésbé technikai érdekessége, mégpedig az ára, mely valahol 4500 dollár körül indul. A távolabbi tervek között szerepel, hogy jövőre már 0.18 mikronos technológiával gyártanak chipeket a jelenlegi 0.25 mikron helyett, akár 500 MHz-es változatban is. 1999 első felében várható az új Katmai processzor, mely az AMD K6 3D-hez hasonlóan kibővített utasításkészletet fog tartalmazni.

Intel hírek • Intel hírek • Intel hírek • Intel hírek • Intel hírek • Intel hírek

Microsoft rövid hírek

Chrome-osodik az internet

A Microsoft új multimédiás bővítéseket fejlesztett ki, melyek jövőre jelennek meg hivatalosan. Az újítások lényege, hogy új tömörítési eljárásokkal akarják minimalizálni a netről letöltendő file-ok méretét, hogy ezzel felgyorsítsák az internetet és gazdagabbá tegyék az internetes alkalmazásokat.

A Chrome egyik vezető fejlesztője szerint a lényeg, hogy egy nagyméretű library-t hoztak létre, mely számos új interaktív 3D adatformátumot tartalmaz. Ezeket felhasználva erőteljes multimédiás web-oldalak hozhatók létre, a különböző GIF és JPG képek illetve GIF-animációk letöltésekor megszokott várakozás nélkül.

Indul a Windows98

Kitűzték a Windows98 végleges indításának napját: június 25-én kerül boltokba a sokat tologatott Win98, melynek indítását elég erősen hátráltatta a háttérben zajló bírósági tárgyalás is.

Természetesen a bevezetéskor nagy reklámkampány várható, de ez valószínűleg nem lesz olyan viharos, mint a Win95 startja, mikor egymást taposták az emberek, hogy megszerezzék az áhított új változatot. Az újdonságokról már ezerszer volt szó, így csak a leglényegesebbeket emelem ki: teljes integráció az Internet Explorerrel, WebTV for Windows, USB támogatás, FAT32 file-rendszer és többmonitoros üzemmód támogatása. A hivatalos induló ár 109 dollár lesz.

Voodoo-s kártyákéval összehasonlítva. Az S3 az imént említett Paladinhoz hasonlóan a Computer Games Developer Conference-re időzítette a bombáját - az új 3D gyorsító chip, a 128-bites Savage 3D bejelentését. A chip 125 millió pixelt képes renderelni másodpercenként, amit úgy ér el, hogy egy ciklus alatt képes trilinear filtering műveleteket elvégezni. Az ígéretek szerint több, mint négyszeres AGP sebességet lesz képes majd elérni egy újonnan kifejlesztett AGP engine és a Microsoft által erőltetett textúra-tömörítés felhasználásával. A Savage 3D igen szép és élethű képet nyújt a true-color rendering bevezetésével - 65000 szín helyett 16 millió színben számol. A 16 bites színmélységet használó játékoknál a Savage true-color-ban számol, és az S3 saját dithering algoritmusát veti be arra, hogy ekkor is érezhetően javuljon a képminőség, megközelítse a valódi true color minőséget.

AMD ÉS CYRIX FEJLESZTÉSEK

A Cyrix jelenlegi újdonságait a 6x86MX-ről M-II-re keresztelt processzorai jelentik, melyek várhatóan májusban kerülnek a boltokba. Az M-II processzorok támogatják a 100 MHz-es rendszerbusz használatát, és 0.25 mikronos technológiával készülnek. A jól bevált, és mindenkit megkavaró Performance Rating szisztémával nevezik el processzoraikat, melyek közül először a PR 300 és 333MHz lesz elérhető, míg az év végéig a PR 350 és 400 is. Annyit lehet tudni, hogy a PR 350 belül 300 MHz-en fog futni, míg a PR400 350 MHz-en. A PR300 induló ára 180 dollár lesz.

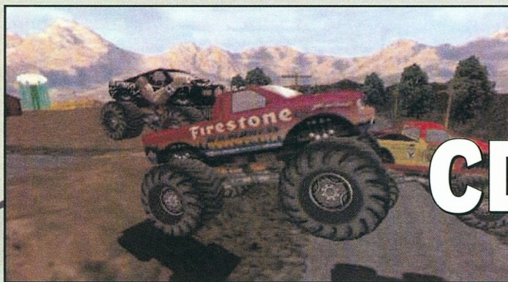
INTERNET 2 AVAGY NAGYOBB SEBESSÉGFOKOZAT

Az év végétől működik az Internet 2 – hivatalos nevén Abilene Network –, mely egyelőre 100 amerikai egyetem és a szponzorcégek kiváltsága. Az internet is így indult...

Először 1996-ban foglalkoztak az ötlettel, hogy szükség lenne egy legalább egy nagyságrenddel gyorsabb globális hálózat létrehozására. Akkor úgy tűnt, ez álom marad még hosszú ideig.

A napokban azonban Al Gore alelnök bejelentette a program hivatalos startját, és néhány specifikációt is elmondott vele kapcsolatban. Az Internet 2, melynek hivatalos neve Abilene Network, az év végéig összeáll, és teljes körű működése jövő évtől várható. A Qwest optikai szálas hálót illetve a Cisco Systems és a Nortel által rendelkezésre állított technológiákat fogja felhasználni. Az alapját a University Corporation for Advanced Internet Development (UCAID) nevű nonprofit konzorcium fejlesztette ki azzal a céllal, hogy a legkorszerűbb hálózatos kapcsolat jöjjön létre az amerikai egyetemek között. Az Internet 2 így csak a több, mint 100 résztvevő egyetem számára és a projektet szponzoráló cégeknek (pl. 3Com, IBM, Sun...) lesz elérhető. Az Abilene Networktől a fejlesztések gyorsulását, támogatását várják, többek között digitális könyvtárak, virtuális laborok létrehozásával. Bár az Internet 2 a tömegek számára zárva marad, de sokan remélik, hogy előbb-utóbb az ehhez kifejlesztett technológiák meghonosodnak a világhálón is. Érdemes visszaemlékezni, hogy a mai internet őse is kizárólag az egyetemek számára jött létre, de mára mi lett belőle...

Charlie



CD tartalom

Segítség CD-hez

Ebben a hónapban elsősorban a nagyobb (30-50 MB) méretű demók dominálnak a korongon, de ennek ellenére most is elég sok (és sokféle) játékot sikerült összegyűjteni a lemezre. A játékok között olyan nagy nevek szerepelnek, mint például: KKND 2: Krossfire, World Cup 98, Quest for Glory V: Dragon Fire, Addiction Pinball, Outwars. Egy DOS-os játék is került a CD-re: a Burnout nevű gyorsasági autóverseny.

A játékok mellett természetesen továbbra is sok egyéb dolog található a CD-n: patch-ek játékokhoz, játékelőzetes videók, MPEG Layer 3 zenék Bjorn Lynnetől (részletek az Addiction Pinball és a Seven Kingdoms zenéjéből), küldetések az internetről az Eastern Fronthoz, Quake demók, shareware utility programok, valamint scene demók, intrók és képek a Mekka '98 party-ról.

A keretrendszer megtekintéséhez szükség van a Netscape Communicator vagy az Internet Explorer böngészőprogramra. A CD-n a Netscape Communicator 4.05 ingyenes verziója található meg, Windows 95 alá. Telepítéséhez futtasd a CD-ről az N32E405.EXE file-t, mely a UTILITY\NETSCAPE könyvtárban található. Miután felinstalláltad a böngészőt, nyisd meg a CD-n lévő ZED.HTM file-t, így megjelenik a keretrendszer nyitóoldala. A Windows-t lehetőleg 800×600-as HiColor felbontásra állítsd, de ha a géped nem bírja, akkor a 640×480 (esetleg 256 színnel) is elég. Ha már van egy böngészőprogram installálva, és az *autorun* funkciót is engedélyezted rendszeredben, akkor a CD behelyezésekor automatikusan betöltődik a keretrendszer intro oldala.

Fontos tudnivalók:

A legtöbb Windows 95-ös programnak szüksége van a DirectX kiegészítésre. Az 5-ös verzió megtalálható a CD mellékleten a UTILITY\DIRECTX5\DIRECTX könyvtárban, ahonnan a DXSETUP.EXE-t elindítva telepítheted fel rendszeredre.

A programok installálásához a keretrendszerben kattints a játéknál lévő kis CD-ikonra, vagy az itt található táblázatból keresd ki, melyik file-t kell elindítanod vagy kitömörítened. Ha a böngészőből szeretnéd installálni a programot, akkor a kattintás után megjelenő ablakban két lehetőség közül választhatsz:

Open it (Megnyitás)

Save it (Lemezre mentés)

Installáláshoz válaszd ki az *Open it* opciót, majd nyomd meg az OK gombot.

Ha a játékdemó egy ZIP file-ban van, akkor fontos, hogy legyen a gépeden egy unzip program, amivel ki tudod tömöríteni. A CD-n a UTILITY\TOMORITO könyvtárban található WinZip (winzip95.exe) illetve PKZip (pk250w32.exe) programok pontosan megfelelnek erre a célra. A WinZip ablakában az Extract gomb megnyomásával és a célkönyvtár megadásával indíthatod a kitömörítést.

CD-tartalom

3D Ultra Mini Golf Deluxe

Sierra/Minigolf

A Sierra minigolf programjának felújítása, ötletes pályákkal, és könnyű kezelhetőséggel. A számítógép segítségével olyan pályákat sikerült kitalálniuk a tervezőknek, melyeket a valós életben csak igen komplikált berendezésekkel lehetett volna megvalósítani.



Játék címe	Futtatandó file	Típus	Op.rsz.	Min hardver	HD helyfogl.
3D Ultra Mini Golf Deluxe	MiniGolf\setup.exe	Minigolf	Win95	P90, 16MB	50 MB
Abyss of Pandemonium	AbyssOfP\aopdemo.exe	Quake kieg.	Win95	P75, 16MB	10 MB
Addiction Pinball	Addictio\setup.exe	Flipper	Win95	P133, 16MB	13 MB
Astrorock 2000	Astroroc\setup.exe	Shoot'em up	Win95	486/66, 8 MB	11 MB
Burnout	Burnout\burndemo.zip	Autóverseny	MS-DOS	P75, 16MB	19 MB
Comanche Gold	ComGold\setup.exe	Helikopterszimulátor	Win95	P100, 16MB	17 MB
Dink Smallwood 1.04	DinkSmlw\ddemo104.exe	Kaland	Win95	P75, 8MB	52 MB
Evil Core	EvilCore\evilcore.exe	3D akció	Win95	P133, 16MB, 3D	33 MB
Flying Saucer	FlyingS\setup.exe	UFO szimulátor	Win95	P100, 16MB	46 MB
Hardball 6	Hardbal6\setup.exe	Baseball	Win95	P100, 16MB	25 MB
International Cricket Captain	ICricket\iccdemo.zip	Krikett-menedzser	Win95	P90, 16MB	34 MB
Incubation: The Wilderness Missions	IncTWM\IncTWM.exe	Stratégia	Win95	P100, 16MB	31 MB
Jazz Jackrabbit 2	Jazz2\Jazz2swf.exe	Akció	Win95	P90, 8MB	11 MB
KKND2: Krossfire	KKND2\kknd2dem.exe	Stratégia	Win95	P133, 16MB	12 MB
Neophyte: Koplio's Story	Koplio\koplio.zip	Kaland	Win95	P75, 8MB	33 MB
Liberation Day	LibDay\setup.exe	Stratégia	Win95	P100, 16MB	40 MB
Metal Knights 98	MetalK98\metalk98.zip	Stratégia	Win95	P75, 8MB	5 MB
Monster Truck Madness 2	Monster2\mtm2tria.exe	Bigfoot verseny	Win95	P133, 16MB	30 MB
Motorhead	Motorhea\motordem.exe	Autóverseny	Win95	P133, 16MB	37 MB
N.I.C.E. 2	NICE2\setup.exe	Autóverseny	Win95	P133, 16MB	18 MB
Outwars	Outwars\owtrial.exe	3D akció	Win95	P133, 16MB	43 MB
Quest for Glory V: Dragon Fire	QuestFG5\setup.exe	Kaland	Win95	P133, 16MB	74 MB
Seven Kingdoms: Ancient Adversaries	7Kingdom\7kaademo.exe	Stratégia	Win95	P90, 16 MB	38 MB
Total Soccer	TotalSoc\setup.exe	Foci	Win95	486/100, 8MB	3 MB
Vangers: One for the Road	Vangers\setup.exe	Akció	Win95	P133, 16MB	84 MB
World Cup 98	WorldCup\wc98_e.exe	Foci	Win95	P100, 16MB	20 MB
X-COM Interceptor	XComInt\setup.exe	Űrhajószimulátor	Win95	P133, 16MB	47 MB

UTILITY-K (segédprogramok, plugin-ek, shareware programok)

Program neve	futtatandó file	leírás
DirectX 5.2	Directx5\dx5hun.exe	DirectX 5.2 kiegészítés Windows 95-höz (a legtöbb játékhoz szükséges)
FAR 1.51	FileManager\far151.exe	Windows 95-höz készült filemanager (shareware)
Volkov Commander 4.99 alpha	FileManager\vc49905a.zip	A Volkov Commander legújabb alpha verziója, mely már a hosszú fileneveket is kezeli
Windows Commander 3.50	FileManager\wc32v350.exe	Windows-os filemanager a Norton Commanderhez hasonló funkciókkal
HyperSnap DX 3.10c	Grafika\hsdx310c.zip	Képlopó program Windows 95 alá
HyperCam 1.30	Grafika\hycam130.zip	Video formátumban menthetjük el vele Windows 95-ünk képernyőjét
Paint Shop Pro 5	Grafika\psp50ev.exe	A shareware grafikai program legújabb 30 napos próbaverziója
SciTech Display Doctor 6.51	Grafika\sdd651.exe	Vesa 2.0 kiegészítés (UNIVBE) és egyéb utility-k (DOS ill. Windows verziók)
Netscape Navigator 4.05	Netscape\n32e405.exe	A Netscape Navigator böngészőprogram legújabb ingyenes verziója
Tömörítőprogramok	Tomorito	Vegyes tömörítőprogramok DOS ill. Win95 alá (ARJ, PKZIP, RAR, WinZip)
McAfee Scan 3.1.7	Virusirt\McAfee	A McAfee legújabb vírusirtó programjainak kipróbálási verziói. A kipróbáláson túli jogszerű használatért regisztráltatni kell ezeket a Pik-Sys Kft-nél: (1)-455-6000
ThunderByte Anti-Virus 8.05	Virusirt\TBAV	A TBAV shareware vírusirtó legfrissebb verziójának DOS-os, Windows-os és Windows 95-ös verziója
WinAmp 1.9	Zene\winamp19.exe	A legjobb MPEG Layer 3 lejátszó Windows 95-höz (shareware)
Yamp 3.0	Zene\yamp30.zip	Freeware zenelejátszó program Windows 95-höz, sokféle formátummal

Abyss of Pandemonium

Instant Access International/Quake kiegészítés

A Quake-korszaknak nincs vége a Quake II megjelenése után sem. A mostanában megjelent kiegészítő csomag számos új küldetést tartalmaz a klasszikus 3D akciójátékhoz. A program kipróbálásához regisztrált Quake-re van szükség.

Addiction Pinball

Team 17/Microprose/Flipper

A Worms és a World Rally Fever készítői ezúttal egy flippert adtak ki. Az eredmény természetesen egy szuper program, csodálatos grafikával, hangulatos zenével és jól eltalált hangeffektekkel. Egyetlen apró hibája talán, hogy a választható dőlésszögekkel a pályát nehéz átlátni. A Team 17 korábbi programjait figyelembe véve készítette a táblákat, az egyik ugyanis a Worms témájára épül, míg a másik a World Rally Fever ötleteit (és hangeffektjeit) használja. A demóban a Worms-ös pályát próbálhatjuk ki.

Astrorock 2000

Logicware/Shoot'em up

Ez a játék egy hagyományos shoot 'em up, melyben egy kis űrhajót irányítva kell szétlőnünk minden ellenséget.

Comanche Gold

NovaLogic/Helikopter-szimulátor

A Comanche 3 felújított, Windows 95 alatt futó változata, új küldetésekkel. A demóban egy küldetésben próbálhatjuk ki a Comanche harci helikopter képességeit.

KKND 2: Krossfire

Melbourne House/Electronic Arts/Stratégia

A KKND (teljes nevén Krush Kill N' Destroy) egy igen szép Command & Conquer klón volt 1-2 évvel ezelőtt. Azóta megjelent a KKND Extreme, mely nehezebb küldetéseket tartalmazott, hamarosan pedig jön a folytatás, a Krossfire. Ebben a részben 9-es sorozatú (Series 9) robothadseregeket irányíthatunk egymás ellen.



Dink Smallwood

RTSoft/Kaland

Egy újabb szépen kidolgozott játék, az amúgy manapság igencsak szegényes kalandjáték-piacon. Főhősünkkel, Dink Smallwooddal kell bejárnunk erdőt-mezőt különböző feladatok teljesítéséhez. A legújabb (1.04-es) shareware demo verzió a teljes játék harmadát tartalmazza, két várossal és sok egyéb helyszínnel.

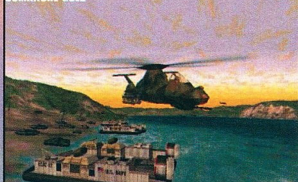


Evil Core

ABTS Intelligent Group/3D akció

Extra: 3D kártya támogatás

Egy érdekes 3D akciójáték, melyet készítői kicsit ötvöztek a kalandjátékokkal, ugyanis beszélgethetünk is a többi űrhajóval. A demo a teljes játéknak kb. tizedét tartalmazza.



Flying Saucer

Postlinear Entertainment/UFO-szimulátor

Egy nem mindennapi szimulátorral találkozhatunk a Flying Saucer installálása után, a játékban ugyanis egy repülő csészealjat irányíthatunk. A demóban egy gyakorló és egy normál küldetés vár ránk.

Hardball 6

Accolade/Baseball

Baseball program a sportág kedvelőinek. A demóban a labda elütését gyakorolhatjuk.

Incubation: The Wilderness Missions

Blue Byte/Stratégia (küldetéslemez)

Extra: 3Dfx támogatás

Természetesen az Incubation sem maradhatott küldetéslemez nélkül: a Blue Byte a program kedvelőinek nagy örömére újabb pályákat jelentetett meg The Wilderness Missions címmel. A demóban ebből kaphatunk egy kis előzetest. (A demóhoz nem szükséges Incubation-nel rendelkeznünk, a teljes küldetéslemezhez azonban mindenképpen kell majd egy eredeti játék.)



International Cricket Captain

Empire Interactive/Krikett-menedzser

Egy nálunk talán kevésbé ismert, Angliában viszont nagyon népszerű játék a krikett. Az Empire programozói ezúttal ebből az érdekes játékból készítettek menedzserprogramot.

Jazz Jackrabbit 2

Epic Megagames/Mászkálós

Extra: 3D kártya támogatás

Aranyos ügyességi platformjáték, a Jazz Jackrabbit folytatása. Ezúttal két nyúl, Jazz és Spaz irányítása közül választhatunk. Lehetőség van egyszemélyes játékra, de osztott képernyőn akár többen is gyűjthetjük a pontokat. A demóban három pályát és kétfajta multiplayer játékmódot próbálhatunk ki.



Liberation Day

Interactive Magic/Stratégia

Egy újabb real-time stratégiai játék, melyben célunk embereinkkel a földönkívüliek irtása.

Metal Knights 98

Knight Soft/Stratégia

Körökre osztott stratégiai játék, melynek fejlesztői az internetes játékot helyezték előtérbe.

Monster Truck Madness 2

Microsoft/Autóverseny

A Microsoft Bigfoot szimulátorának második része, szebben kidolgozott grafikával, realisztikusabb játékkal. A villanyoszlopokat például simán kidönthetjük nagykerekű autónkkal, aztán magunk előtt tolhatjuk métereken keresztül.

Motorhead

Gremlin Interactive/Autóverseny

Arcade jellegű autóverseny, nagyon jól kidolgozott engine-nel. 3D gyorsítókártya nélkül is elfogadható sebességet kapunk olyan effektek mellett, mint a lens flare, vagy a köd.

Neophyte: Koplio's Story

Alien Software/Kaland

Mászkálós kalandjáték, melyben egy kínai kisfiút kell irányítanunk.

PATCH-EK (frissítések, javítások játékokhoz)

File neve	a játék neve és verziója
AOE10B.ZIP	Age of Empire 1.0b
DL2_V120.ZIP	Deadlock II 1.20
EF_107.ZIP	East Front 1.07
F1RS109V.ZIP	F1 Racing Simulation 1.09
F97VOOD2.ZIP	Formula 1 '97 Voodoo 2 patch
FC_111Y.ZIP	Flying Corps 1.11y (3D kártyák támogatása, multiplayer javítás stb.)
INCM1_51.ZIP	Incubation Missions 1.51
J2SH121.ZIP	Jazz Jackrabbit 2 shareware 1.21
M1TP2V11.ZIP	M1 Tank Platoon II v1.1
RB2_15.ZIP	Red Baron 2 1.5
REPATCH.ZIP	Resident Evil Voodoo 2 patch
SPECOPMS.ZIP	Spec Ops mouse patch
SR3DFX2.ZIP	Screamer Rally Voodoo 2 patch
STAR_101.ZIP	StarCraft 1.01
TA1X_30.ZIP	Total Annihilation 1.x -> 3.0
XA_A122.ZIP	Extreme Assault 1.22

Burnout: Championship Drag Racing (MS-DOS)

Bethesda Softworks/Virgin/Autóverseny

Extra: 3Dfx támogatás

Mostani korongunk egyetlen DOS-os játéka az Amerikában nagy népszerűségnek örvendő gyorsasági autóverseny szimulálja. A készítők a Hot Rod magazinnal közösen dolgozták ki a játék részleteit. Célunk, hogy autónkat megfelelően feltuningolva a többieknél gyorsabban száguldjunk végig a 60 méter hosszú pályán.

Ha van 3Dfx kártyád, akkor a *burnout.exe* indításával futtasd a programot, különben a *burnouts.exe*-vel.

Irányítás:

←, →	Kormányzás
↑	Gyorsítás
↓	Fék
Enter	Csak az első kerék fékezése
A/Z	Sebességváltás fel/le
R	Tolatás
Space	Sebességváltó rögzítése
Tab	Ejtőernyő kiengedése
S, F, E, D, ←, →	Nézetek váltása

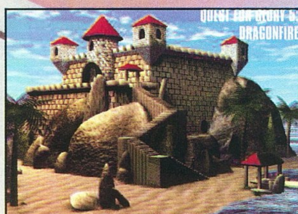


N.I.C.E. 2

Magic Bytes/Autóverseny

A Magic Bytes német fejlesztőcsapatot a N.I.C.E. autós programon kívül az eddig csak Németországban megjelent Biing! című mókás kórház-szimulátorról ismerhettük. Jelenleg autós programjuknak a folytatásán dolgoznak. Ebből van a CD-n egy demo, melyben az ausztráliai pályát próbálhatjuk ki.





Outwars

Microsoft/3D akció

Extra: Direct3D támogatás

A Microsoft ezúttal egy 3D akciójátékkal jelent meg a játékpiacon. Az Outwars-ban egy jetpack-kel felszerelt kommandóst kell irányítani, szétlőve minden ellenséges objektumot és lényt. A demo két küldetést tartalmaz, sőt, még a hálózati játékot is kipróbálhatjuk benne.

Total Soccer

Live Media/Futball

Extra: 3Dfx támogatás

Egy újabb fociprogram, mely 800×600-as és 1024×768-as felbontást is támogat, valamint a 3Dfx gyorsítókártyákat is kihasználja.

Quest for Glory V: Dragon Fire

Sierra/Kaland

A Sierra kalandjáték-sorozatának ötödik része. Az irányítás a megszokott (point-and-click), de a grafika már háromdimenziós, szereplőnk irányítása pedig a külső nézetes 3D akciójátékok hasonló. (Mindez azt jelenti, hogy most már nem a gép szabja meg, hogy mikor melyik oldalról látjuk szereplőnket, hanem szabadon irányíthatjuk őt a kurzornyilak segítségével.)

Seven Kingdoms: Ancient Adversaries

Interactive Magic/Stratégia (küldetéslemez)

Az Interactive Magic a Seven Kingdoms sikerén felbuzdulva kiadott egy küldetéscsomagot. A játék egyébként egy igen szépre sikeredett Civilization/Warcraft-klón. A demóban a gyakorló pályákat, valamint két normál küldetést próbálhatunk ki.

Vangers: One for the Road

Interactive Magic/Akció

Egy érdekes autós akciójáték, mely egy C&C klónra hasonlít és a jövőben játszódik, mindenféle furcsa lénnyel és járművel.

World Cup 98

Electronic Arts/Futball

Extra: 3Dfx támogatás

Az Electronic Arts legújabb fociprogramja, mely az idei világbajnokságot helyezi előtérbe. A játékosok mindegyike saját (jól felismerhető) arcával jelenik meg a programban, mindegyik játékosnak sokféle mozgása van (például bemelegítenek, vagy egy gól után örömükben ugrálnak). Ötletes még az is, hogy két kommentátor közvetíti a mérkőzést, időnként egymás szavába vágva. A menük alatt a Chumbawamba együttes Tubthumping című számát hallgathatjuk.



X-COM Interceptor

Microprose/Űrhajó-szimulátor

Az X-COM sorozat készítői ezúttal a Wing Commander sikerét próbálják elérni. Legújabb játékuk egy űrhajó-szimulátor, amit vegyítettek jól bevált stratégiai elemekkel: bázisunk fenntartásához nyersanyagok kitermelésére van szükség, vagy például az elfogott űrhajók elemzésével javíthatunk technológiai szintünkön.



A shareware programok csak a dokumentációjukban megjelölt időtartamig használhatók szabadon, ezen idő lejárta után a további jogszerű használathoz regisztrálni kell ezeket az adott program készítőjénél. A ZED magazin ára a regisztrációs díjakat nem tartalmazza!

A CD-n található programok tartalmáért a kiadó semminemű felelősséget nem vállal!

A CD tartalmát aktuális víruskereső programokkal ellenőriztük. Ha ennek ellenére mégis vírus lenne valamelyik programban, úgy az okozott károkért a kiadó felelősséget nem vállal.

Az Ön nyerő partnere!



ACOMP Intel Pentium II 300



- Pentium II 440LX alaplap
- Intel Pentium II processzor, 300MHz
- 64MB SDRAM, bővíthető 384MB-ig
- 1,44MB floppy drive
- 4300MB UltraDMA merevlemez
- 24x sebességű CD-ROM drive
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 2 db aktív hangfal
- S3 VIRGE DX PCI SVGA videokártya 4MB RAM-mal
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- 12+24 hónapos garancia

Nettó ár: 189.900,- Ft

Ajánlatunk:

- 15“ PANASONIC T5F68 (70kHz, 0.27 dot) monitor, 2 év gar.

Nettó ár: 54.992,- Ft

ACOMP Intel Pentium 233 MMX

- Pentium VXPro alaplap, 512Kb cache
- Intel Pentium MMX processzor, 233MHz
- 64MB EDO RAM bővíthető 384MB-ig
- 1,44MB floppy drive
- 3200MB UltraDMA merevlemez
- 24x sebességű CD-ROM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 2 db aktív hangfal
- S3 VIRGE DX PCI SVGA videokártya 4MB RAM-mal
- Minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- 12+24 hónapos garancia

Nettó ár: 119.900,- Ft

Ajánlatunk:

- 14“ LICOM DIGITÁLIS (1024x768, LR/NI) monitor, 3 év gar.

Nettó ár: 26.992,- Ft

Minden számítógépünkre ingyenesen telepítünk DOS-t, rajzprogramot, vírusírtót, DOS Navigátort és 150MB játékprogramot!



GERICOM 12.1“ TFT NOTEBOOK

- Intel Pentium MMX 233MHz processzor, 32MB RAM, 512KB Cache
- 3200MB merevlemez, 1,44MB floppy drive
- 24x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya + Wavetable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszorók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska.
- Windows 95 telepítve
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- 12 + 24 hónap garancia, Made in Germany

Nettó ár: 349.900,- Ft

RÉSZLETFIZETÉSI LEHETŐSÉG!

KAMATMENTES HITEL 6 HÓNAPRA, KEZELÉSI KÖLTSÉG NÉLKÜL!
HOSSZABB FUTAMIDŐK ESETÉN 25% KAMAT.

ACOMP Számítástechnikai Kft.

http://www.acomp.hu

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA:	1125 Budapest, Királyhágó utca 2.	Tel./Fax: 156-6790, 212-8963
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

FAXBANK: 2-333-666/1477## (Friss árjegyzékünk lekérhető)
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!







3Dfx Voodoo 4MB grafikus gyorsítókártya 15.992,- Ft

Várható megjelenések

Május végén, június elején

Május

1. Incubation: Wilderness Missions (Blue Byte)
Az utóbbi idők egyik legjobb körökre osztott stratégiai játékához megjelent az első küldetéscsomag, amelyben már a szabadban gyilkolhatjuk halomra az idegeneket.
8. X-Fire (Sirtech)
10. Quake II Mission Pack (ID software)

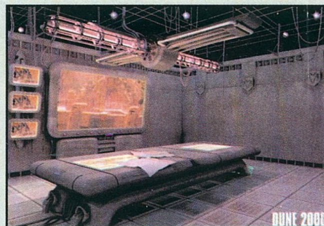




14. Game, Net & Match (Blue Byte)
A világ első interneten játszató teniszprogramja.
15. Dominion Storm (Ion Storm/Eidos)
17. Descent: Freespace (Interplay)
A Wing Commander rajongók számára kötelező űrszimulátor, sok játéktechnikai újdonsággal fűszerezve.
22. F1 Championship Edition (Psygnosis)
24. M.A.X. 2. (Interplay)
30. Redneck Rampage 2 (Xatrix/Interplay)
31. Heart of Darkness (Infogrames/Interplay)
A világ egyik legtöbbet ígérgetett akció-ügyességi játéka a francia Infogrames-től. Mire ezek a sorok megjelennek már mindannyian tudni fogjuk, hogy mi tartott ennyi ideig.

Június

5. Warcraft Adventures (Blizzard)
A Warcraft stratégiai játékok világán játszódó grafikus kalandjáték amelyben egy fiatal ork harcost alakítunk.
8. Deathtrap Dungeon (Eidos)
Ian livingstone „lapozgatós" könyve alaján készült akció-kaland játék, enyhén Tomb Raider-es utánérzéssel.
10. Sensible World Cup '98 (GT Interactive)
A világbajnokság apropójából megjelenő fociprogram, amely még mindig a legelső rész felülnézeti megjelenítési módját alkalmazza. Hogy ez mire lesz elég? Majd meglátjuk...



15. Dune 2000 (Westwood)
Lehet fogadni, hogy a Westwoodnak sikerül-e visszaszereznie a Dune 2 óta hosszú ideig birtokolt, de a Starcraft-tel egyelőre elvesztett helyét a real-time stratégiai játékok képzeletbeli trónján.
22. WC: Prophecy Mission Pack (GT)
30. Half-life (Sierra)
30. S.W.A.T. 2 (Sierra)
??. Unreal (GT Interactive)
A legjobban várt 3D lövöldözős játék, amelyhez állítólag nem lesz elég a 233 MMX és egy Voodoo gyorsítókártya. Az előzetes képek alapján a játék minden trónkövetelőt maga mögé fog utasítani.

